248 Ft

A szórakoztató informatikai magazin

A GURU

96/3

A GURU legyen veletek!

Zeewolf 2
Wheelspin
Breathless
Newmac IV
Timekeepers

INTRO

Sziasztok!

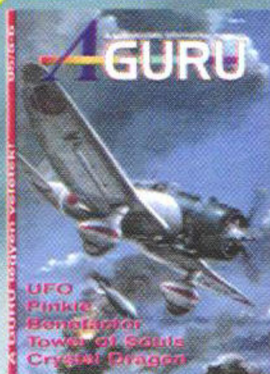
Nos, az intro elején egy szomorú dolgot kell közölnöm, sajnos szerencsétlenség történt a szerkesztőségben. A hozzánk beérkezett levélhalom elborította mindenkit, ezért kénytelenek vagyunk beszüntetni a munkát...

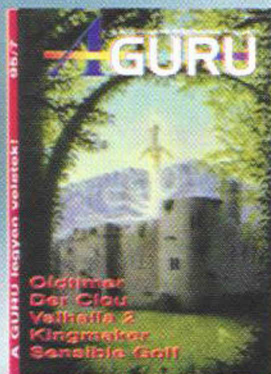
No de félre a tréfát, komolyan meglepődtünk azon, hogy milyen sok visszajelzést kaptunk az előző számmal és az abban közölt kérdőívvel kapcsolatban. Szerencsére nagyon kultúrált módon megértettétek, hogy miről is volt szó, így nem sok felesleges és negatív kritika érkezett. A meglepetésen túl természetesen hasznos is volt a dolog, végre nem úgy éreztük, hogy a vakvilágba írjuk az újságot. Nagyon köszönjük mindenkinek a visszajelzéseket, igyekszünk ennek szellemében változtatni a lapon (bár az értékelés még mindig folyamatban van, hiszen tényleg rengeteg levél érkezett).

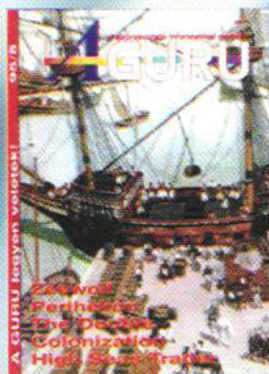
Persze azért érkeztek rosszmájú levelek is, melyek kritizálták mondjuk azt, hogy hogyan írhatjuk azt, hogy Amigások vagyunk, mikor az újságok PC-vel készülnek. Szerintünk ez két külön dolog, sajnos ezen a területen (DTP) már olyan behozhatatlan előnyt szerzett a PC, hogy nem igazán érdemes Amigával dolgozni. A dolog úgy teljes, ha elgondolkoznak az ifjú barátaink azon, hogy ők sem aratnának kézzel, ha az udvaron ott állna az aratógép, feltöltve benzinnel...

Nos, mi maradunk Amigások és még egyszer köszönjük a reagálásokat.

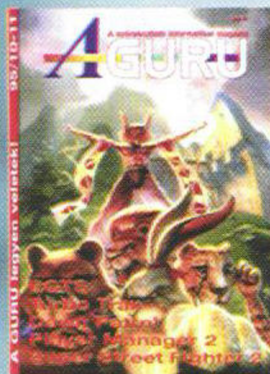
GURU Team

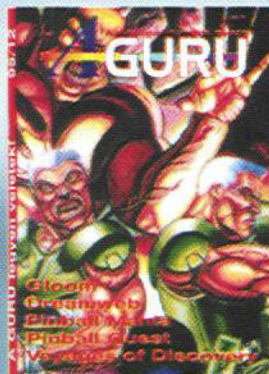


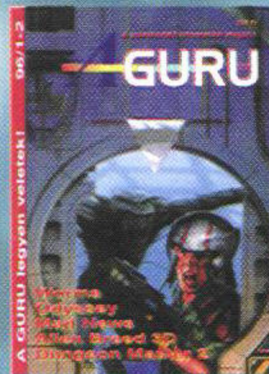










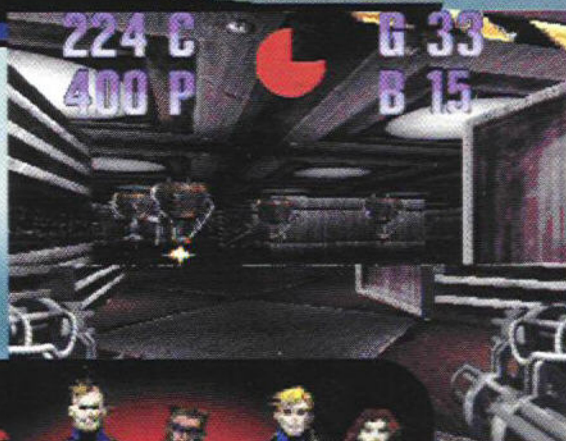


A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • E-mail: guru@mail.datanet.hu
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: László József, Tóth János • Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Tördelő szerkesztő: M. D. Jon • Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C,
Szűcs Software, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a. Tel/fax: 113-0-114
Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, • ISSN 1216-2353
Nyomás: Gutenberg Press, 1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2. Tel.: 250-0679, Fax.: 250-0814
Felelős vezető: Óvári László elnök-vezérigazgató

TARTALOM









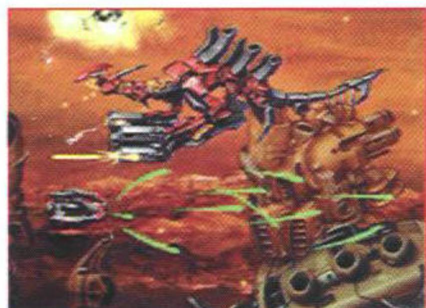




HÍREK

Project-X 2

Úgy látom, így a News elején mindenki felélénkült a hírre. Nos, ha az égiek is úgy akarják, akkor a Team 17 elkészíti a Projext-X-et A-





migára is. A bizonytalanságnak az az oka, hogy 100%-ra még nem írták ezt le így. A közölt képek egyébként a konzolos verzióból származnak (PSX rulez). Ezeket látva valószínűsítem, hogy csak AGA verzió fog készülni a játékból. Egyébként, ránézünk a képekre, akkor láthatjuk, hogy igen nagy változáson ment át a program, új fegyverek, új ellenfelek egyszóval lesz mire és mivel lőnünk, legalábbis reméljük.

UFO - Enemy Unclothed

A stratégiai játékosok úgy gondolom, nagyon örültek az Amigás UFO megjelenésének, azonban gyorsan le is hervadt a mosoly a játék sebessége miatt. A most ismerte-

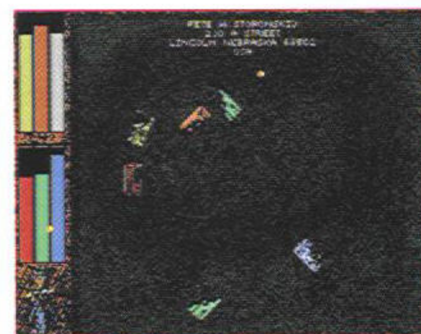




tendő program közel sem olyan kidolgozott (és persze neves) mint az UFO volt, azonban rendelkezik avval a nagy előnnyel, hogy sokkal gyorsabb és persze a shareware kategóriába tartozik. A látott demo alapján (sajnos a teljes verzió még nem készült el) igencsak sokat fogunk játszani a game-val. A program alapmotívuma azonos az UFO-éval, azonban sok apróságban eltér ezektől. Más épületek, fegyverek és még egy seregnyi különbség teszi érdekessé az amúgy sem unalmas témát. A grafika egy kicsit kidolgozatlanabb mint az eredeti játékban, azonban ez nem hiszem, hogy zavarni fog bárkit is. Ha megjelenik a program, akkor bízvást számíthattok egy teljes leírásra a témában.

Mangle Fenders Ace

PETE W STORONSKIJ neve valószínűleg ismerősen cseng sokak számára, hiszen nagyon sok remek program fűződik a nevéhez. A most ismertetésre kerülő játékban egy tank vezetőülésére ültet bennünket a

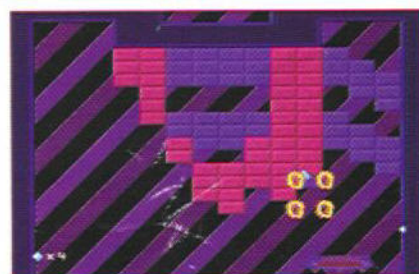


szerző, így kell megvívnunk a program által vezérelt 5 ellenféllel. A feladat persze az lesz, hogy úgy pusztuljon el a többi tank, hogy nekünk a legkevesebb bántódásunk essen. Ez mint látni fogjuk nem is olyan könnyű dolog. A csaták szünetében tuningolni tudjuk a tankot. Nem árt fejleszteni a pajzsunkat és a gyorsaságunkat, mert ellenfeleink is ezt teszik, méghozzá igen gyors ütemben. Ne feledkezzünk meg a lőszerutánpótlásról sem, mert ennek segítségével könnyedebben tudjuk eltanácsolni a minket molesztáló más tankokat.

Cybersphere

A faltörő típusú játékoknak mindig is nagy sikere volt Amigán. Nos most itt egy új program, mely valószínűleg mindenkinek tetszeni fog. A hagyományos elemeken kívül (úgymint az ütő és a golyó) rengeteg újdonságok és érdekességet találhatunk játék közben. A széttört kockákból olyan elképesztő számban hullanak le a bonus tárgyak, hogy ember legyen a talpán, aki mindegyiket el-





kapja. Egyébként meglepően jól sikerült a golyó és a széthulló téglák animációja. Rengeteg bonus pálya fordul elő a játékban, csak győzzük megoldani őket. Érdekesség az is, hogy 2 játékos esetén a játékosok egyszerre játszanak a képernyőn. A játékból AGA és ECS verzió is fog készülni 100% assembly nyelven. A kiváló hanghatások és effektek már csak apróságok, azonban mindenképpen javítják a játék színvonalát.

Hellzone

Mindenkivel előfordult már szerintem, hogy szívesen leült valamelyik nem túl bonyolult lövöldözős játék elé és egy kis időre elfelejtette a gondjait. Nos a Hellzone kiválóan alkalmas erre. A készítőknek nagy valószínűséggel az R-Type volt a kedvencük, leginkább erre hasonlít a game. Mindenesetre ez egyáltalán nem lebecsmérlő kijelentés volt, hiszen igencsak megizzaszt minket a program, ha elkezdünk vele játszani. Sokfajta fegyver és persze még több ellenség kerül utunkba és jobb ha vigyázunk, mert igen hamar elfogy a 3



élet, ha nem figyelünk oda. Mindenképpen érdemes egy kicsit ismerkedni a programmal egy jó lövöldözés erejéig.

DOTT

A DOTT rövidítés jelenthetné a Day of Tentacle-t, persze csak ha igaz a hír. Egy lelkes (és nem utolsó sorban bátor) csapat fogta a PC programot és úgy gondolta, hogy megcsinálja Amigára a programot. Nos úgy néz ki, hogy sikerült is nekik, legalábbis a demo verzióig eljutottak, melyben már három szobában is kalandozhatunk. Nem tudom mennyire fog persze tetszeni a LucasArts-nak a jogok ilyenképpeni sárba tiprása, azonban ez már legyen az alkotók problémája (érdekes módon semmiféle utalást nem sikerült találni a kilétükre). Mi mindenesetre várjuk a játékot, mert ahogy elnéztük még ECS üzemmódban is tökéletesre sikerült a konverzió.



Egg Scramble

Nagyon ritkák az ún. FUN játékok, pláne azok amik még ráadásul jól el vannak készítve. Nos az Egg Scramble első látásra iszonyú zavarosnak látszik. Mindenfajta csirkék rohangálnak, robbanások, leesik egy

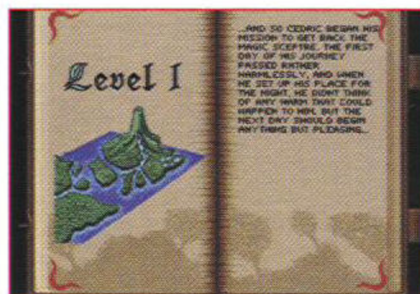




tojás, befut egy betörő, tótágast áll a képernyő, szóval igazi kavalkád. Mikor már huszadszor játszunk a játékkal akkor jövünk rá, hogy még mindig nem tudjuk igazából a játék lényegét, csak azt, hogy minden iszonyú gyorsan történik úgy, hogy szinte nincs is időnk felfogni a dolgokat. Hát, nagyjából erről van szó az Egg Scramble esetében. Igazából csak flúgosoknak és iszonyú kitartással rendelkezőknek ajánlható a játék, mivel be lehet dilizni az állandó kavalkádtól.

Cedric

A platform játékok kedvelőinek ajánlom a Cedric-et, mint a téma egyik új képviselőjét. A szokásos Dual-playfield képernyőmozgatásokon kívül nagyon sok minden sejteti azt, hogy egy kiforrott játékkal találkoztunk. A figura mozgatása u-





gyan egy kicsit darabos, azonban úgy vélem ez senkit nem fog zavarni. A szokásos gyűjtögetésen kívül persze fejtörők és sok ellenség várja a kalandozókat a Cedric-ben.

Alien Fish Finger

Amikor megláttam a AFF-et mindjárt tudtam, hogy valami igazán értékes akadt a kezembe. A program shareware és még ráadásul AMOS-ban is íródott, de ettől függetlenül ez egyik legértékesebb darab a hírekben. Egy kis figurával kell néha megoldhatatlannak látszó feladatokat megoldanunk, úgy hogy stukkerunkat a kezünkbe véve rohanunk az ellenségek felé. Nos, persze nem ilyen egyszerű a dolog, hiszen rengeteg ellenség, mókás dolgok és még sok minden nehezíti utunkat. A pályákon extra dolgokat találhatunk, sőt minden lelőtt ellenségtől elszedhetünk valamit. Ez általában a fegyverünk tuningolására vonatkozik (tök jól lehet új fegyvereket kapni). Gránátokkal is fel vagyunk szerelkezve, néha csak ezeket használva juthatunk tovább. Olyan feeling-je van a programnak, mellyel nagyon régen nem találkoztam. Mindenkinek ajánlom a programot, mert egyszerűen fantasztikus.

Bear™





BREATHLESS

Jack T. Reynolds százados öccse elgondolkozva sétálgatott Róma külvárosának utcáin. A hold fénye kétháróm lépésenként, egy ókori vízvezeték boltívén áthatolva kajánul vigyorgott arcára. Az öcsike persze nem láthatott előre a jövőbe, ezért hát még mindig bátyjának üzenetén járt az esze. "Amint itt végeztem, segítségedre lesz szükségem az AB3D Special Edition-ben." Ekkor egy sötét sarok mögül néhány helyi fiatal lépett elő elszánt arccal, majd körbevették. Egyikük magasra emelte két gombos egerét, majd először halkan, később egyre hangosabban mormolta az assembly utasításokat. – Rts! – mondta végül mennydörögve. Jack öccsén egy fénynyaláb futott végig, páncélzatba burkolva döbbenettől dermedt áldozatát. Az olasz banda szemmel láthatólag vezető tagja kettőt klikkelt gyorsan egerének bal gombján. Emberünk körül összemosódott a világ, majd hamarosan új dimenziók alkotta térben nyerte vissza öntudatát....

Fields of Vision névre keresztelte magát az olasz banda, akik felelősek hősünk 3D Texture Mapped akció kalandjáért.

Egy korábbi szám híreiben már megpillanthattuk a játék egy felcsigázóan látványos képét, de sokan attól tartottunk, hogy nem fogják tudni megcsinálni ilyen grafika mellett játszhatóra. Pedig sikerült! Csináltak nektek újra egy olyan játékot, mely ahhoz fogható, amit látva valamikor az Amiga mellett döntöttél. Ugyanakkor egy újabb nyomós okot kaptatok egy turbo kártya beszerzésére, amennyiben még nem tettétek meg. A játékmezőt sok lépésben kicsinyíthetjük a teljes képmérettől, valamint a 2×2 pixeles beállítással is gyorsíthatunk a mozgás sebességén. A főmenüben beállíthatjuk játék ablakunk paramétereit, a billentyűzet kiosztását, a zene jellemzőit, valamint semmi egyebet. Innen csak a gyáva választja a feloldozó –Quit– pontot. A többieknek kötelező a –Start–! A játék sajnos – a kicsit arrébb olvasható Nemac IV-től eltérően – csak AGÁ-s gépeken indul el. Egyetlen képfelbontást támogat, a 320×256-ot. Tökéletesen együttműködik a Workbench-csel, tökéletesen megy IGAZI multitask-ban, valamint memóriaigénye sem magas. Ezek után csak egy PC-s gondolhatja "Biztos gagyi!".





Ennyit a technikai részletekről, de lássuk milyen a game. Az épület belső és külső részei mind elképesztően jól néznek ki. Egy valódi 3D környezetben kalandozhatsz, változó fényviszonyok közepette. Lépcsőket mászva, lifteket használva vezet az út a szintek kijáratáig. A változatos falak és padlók 25 pályán át vezető labirintust alkotnak. A szintek bejárt részeiről automatikusan térkép készül. A technikusok hiányáról árulkodnak a villódzó fénycsövek és a sötétbe burkolódzó sarkok. A szörnyek szürcsögése, éhes ordítása velőnkig hatol. Csizmánk elfojthatatlan kopo-

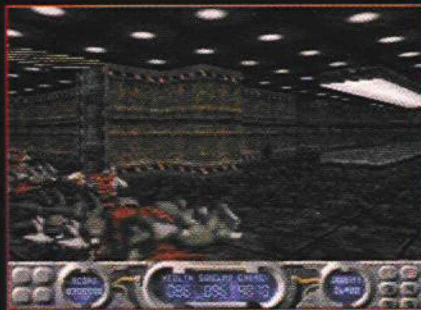
gása adja hírül jöttünket. Nincs kegyelem és megadás, míg egy pálya kódot nem szerzünk! Ezt ne feledjétek soha!

Fejünket nem csak jobbra-balra, de fel-le is mozgathatjuk, így jobban szemügyre vehetjük a mélyben illetve a felettünk zajló eseményeket. Mindeközben idegeket borzoló zene tartja magasan adrenalin szintünket. A járás nagyon kényelmesre sikeredett. Olyan vénasszonyos csoszogásféle. Lehet futni is, ilyenkor a fordulás is felgyorsul. A gyors fordulás igazán jó. Végre nem úgy kell hátranézni, mint egy tank csövével. Hirtelen hátra kaphatjuk fejünket és megsorozhatjuk az utánunk kullogókat. Ez mindenképpen a jelenleg létező AB3D klónok legszebbike. Igaz ugyan, hogy az 1×1 pixeles teljes képernyős élvezetéhez valami erőgép kellene.

Természetesen induláskor nem egy kihalt helyen vezet utunk. Majd csak nyomunkban lesz kihalt. Az ellenfelek robotokból és kétes származású lényekből állnak. Nem azok a fajták, akik egy helyben várják meg



lemészárolásukat. Gyorsan mozog szinte valamennyi, és módszeresen törekszenek lövedékeinket kerülve közel férkőzni hozzánk anélkül, hogy egymást halomra lőnék. Valamennyi lövedékekkel soroz minket, amit hatékonyan kerülhetünk ki az oldallépésekkel. Lövedékeink magasságban sem követik a célpontokat, ilyenkor a fejünket kell megdöntsük, ami meglehetősen szokatlan újítás. A fegyvert tartó kéz nem látszik és már most leszögezem, a játékban nincs shootgun. Azokat a fegyvereket viszont ami van, nem elszórva találjuk meg, hanem a található pénzen kell megvásárolni, erre a célra kijelölt helyeken. A pénzzel óvatosan kell bánni, mert nem könnyű elegendőhöz hozzájutni. A pénzen kívül a következő tárgyak találhatóak: kulcsok, elsősegély doboz, pajzs energia, fegyver energia cellák.



Ez utóbbiak a fegyverek energiáját képviselik. Minden lövés, a lövedék erősségének mértékében fogyasztja energia telepünket. A minket ért találatok hatását egy pajzs csökkenti. A pajzs energia felemésztése után fokozottabban sérülékennyé válunk. Minden felszerelés, még a kulcsok is megvásárolhatóak. Felvenni egy cuccot csak akkor érdemes, ha a teljes egysége ránk fér, ugyanis a maradék elveszhet.

A következő fegyvereket szerezhetjük be, az induló pisztoly mellé: fireballs, plasma-gun, flame thrower, magnetic gun, death machine

Gondolom nem kell magyarázni, melyik a leghatékonyabb. Minden fegyverhez – kivétel a lángszóró – melegen ajánlott a vásárolható tuningolás. Ilyenkor duplán lőhetünk,



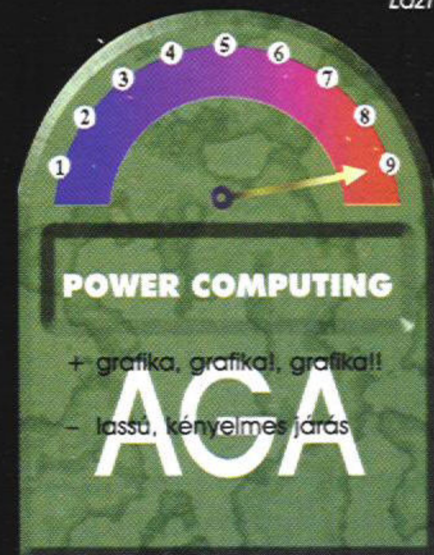
széttartó pályán, távolabbra nagyobb területet érintve.

Az arénák (szintek) világokra vannak osztva. Egy új világba belépve kapunk pályakódot. Egy világ jó hosszú, öt arénából áll, így nem könnyű megszerezni a pályakódot. Összesen 4 teljes világon kell átverekedni magunkat, hogy eldicsekedhessünk mérhetetlen hősiességünkkel.

A programban elhelyezett üzenet szerint, mindezt Jay Miner emlékébe ajánlják a szerzők, köszönetet mondva mindazoknak akik valamilyen formában részt vettek az Amiga létrejöttében. Jó dolog találkozni az Amigát körüllengő, a felhasználók által létrehozott Amigás tudattal, amely többé teszi gépünket, egy elektronikai alkatrészekből álló digitális számítástechnikai eszköznél.

Visszatérve a játékhoz, mindenkinek ajánlhatom, hogy lélekszakadva küzdje végig a Breathless félelmetesen szép világait, itt–ott teljes képernyőre váltva elgyönyörködve, aztán kis képernyőn tovább küzdve.

Lázi



ZEEWOLF 2

WILD JUSTICE

Mindig is szerettem az olyan játékokat, amelyek megpróbálták kedvenc Amigám hardverét a végletekig kiszipolyozni. Az egyik fajtája ezen gaméknak a ticsung-ticsung, sokbitplane-es parallax-scrollos csodák, a másik csoport jeles képviselője pedig ez a játék, vagyis a Zeewolf második része.

Hogy mi is jellemzi az ehhez hasonlatos dolgokat? A blitter. Ugyanis (azoknak, akik még nem tudják) az Amigában ez az eszköz felelős (többek között) az úgynevezett filled vektor (azaz sima, 3D-ben elhelyezett kitöltött lapokkal megvalósított) ábrázolt világokért, tárgyakért. Az Amiga a kezdetekben ezen képességének köszönhette szenzációs hírnevét (amikor kijött az Amiga 1000-es, általában csak a Hi-Tech (méregdrága) berendezések tudtak produkálni hasonló látványt). Sajna az idő szállt, szálldogált és commodore-ék ezt a chipet sem fejlesztették tovább, így mára már egy 386/40-es pécé (micsoda szó!) is gyorsabban számol 3D-t (a PSX-ről nem is beszélve, de az már más téma, mert Ő konzol és a 3D-je gyorsabb egy P120-nál is).

Hogy mi? Ja, a Zeewolf 2. Merthogy erről szól a cikk, és bizony dicshimnuszokat fogok zengeni róla annak ellenére, hogy egy A500-on lassú (de játszható!). Aki nem ismerte az első részt, annak elmondom, hogy az is teljesen ugyanígy nézett ki, csak lassabb volt egy picivel. A játék alapja a missziók teljesítése, minek utána új missziót kapunk, persze nehezebbet az előzőnél. A küldetésekre nem csak helikopterünket, hanem még ezen kívül négy járművet is használhatunk (érdekes, hogy a játékban minden egységünknek állat neve van!).

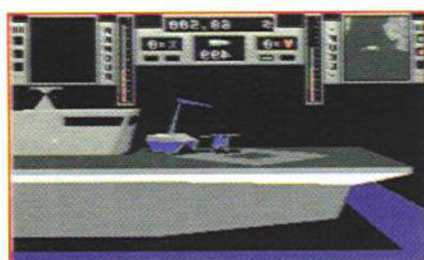
Van tank (Buffalo), amivel szárazföldi célokat semmisíthetünk meg igen nagy hatékonysággal, helyből felszálló repülőgép (Kestrel), ami gyorsabb Zeewolfunknál, Pelican transport helikopter a szállítási feladatokra, és egy új dolog, a hajó (van ám neki torpedója, célkövető rakétája meg gépágyúja!).

A küldetések teljesítéséhez jó összhangban kell irányítani ezeket az egységeket (persze külön-külön). Például a tankkal leszedjük a SAM és AAA (rakéta) egységeket, így légi csapásainkat nyugodtabban hajthatjuk végre. (Vigyázzunk, mert tankunkat előszeretettel támadják az ellenség repülői!) Az átszálláshoz Camel nevű eszközünket kell használnunk. A harci gépek irányítása a már megszokott "amerre húzom arra fordul" joystickos, illetve a finomabb egeres irányításra épül (az igazi azonban a CD^{32} joypad vagy egy kétgombos joy. Lassú gépen vigyázzunk a hirtelen mozdulatokkal, mivel a program reakcióideje eléggé nagy.

A küldetések elején ha nyomkodunk valamilyen billentyűt, sorban megnézhetjük a célpontokat (amit a játék alatt is megtehetünk a taktikai képernyőn). Az ellenséget márt csak a halálukért kapott pénzért is érdemes irtani (a muníció nem ingyért van). Nem árt figyelmesen elolvasgatni ezeket a küldetés-infókat! A térkép is maradt a régi, miszerint ha kimegyünk az egyik szélén, visszajövünk a másikon. Ez egyébként szerintem igen hasznos, mert jelentős idő (meg üzemanyag)megtakarítást eredményezhet bizonyos

esetekben. A célzás is megtartotta azt a jó tulajdonságát, hogy csak "nagyjából" kell irányba állnunk, a többit elvégzi a lőelemképző automatika.

A táj kidolgozottságáról csak dicsérő jelzőket tudok mondani, persze figyelembe véve az alap A500 teljesítményét. Nem repülünk órákig a semmi felett és egyszerre soha sem tartózkodik annyi minden a látható határon belül, hogy a program teljesen meghalna. Az épületek és járművek pedig teljesen felismerhetőek, és bár nem borítja őket textúra, de teljesen igazodnak a táj és az egész program hangulatához. Van itt min-



den, kisház, nagyház, kishajó, nagyhajó, tank, repülőgép, ember (teljesen jó, kb. 2×3 pixel és mászkál meg van feje és végtagjai!) és tengeri olajfúró-torony. Persze még sok más alakzattal is találkozhatunk harc közben, de ezt meghagyom meglepinek.



Nézzük a harcot, vagyis a kezelhetőséget. Ez bizony annál jobb, minél gyorsabb gépünk van, mivel a Blitter csak megjeleníti a dolgokat, de a 3D-s koordinátákat a CPU-nak kell kiszámolnia. Ajánlatos tehát A500-as tulajoknak is beszerezni valamilyen turbókártyát (a legjobb egy 68030-as kártya, amivel ha jól emlékszem, gyorsabb lesz a gép mint



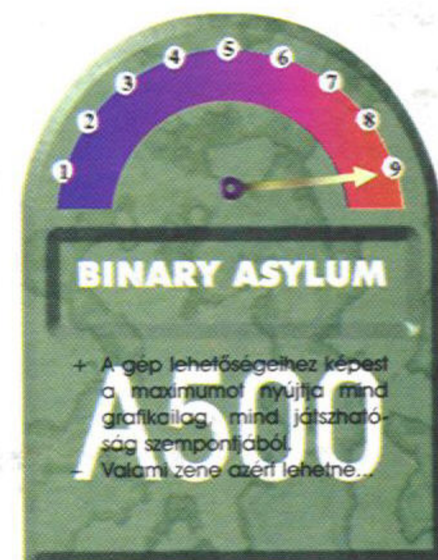
egy A3000-es, info valamelyik előbbi GURU-ban). Gyorsítókütyü egyébként a gombaként szaporodó Doom-klónok miatt is lassan kötelezővé válik mindenkinek. Szóval az irányítás nagyon jó, csupán Mortal Kombatos reflexeinknek lehet fura a ráérős stílus. A lehetőségekhez képest azonban maximálisan kontrollálható minden harci eszköz (és még reális is valamennyire). A rendelkezésre álló fegyverek is igen hatékonyak az ellen leverésére, csak mindig helyesen válasszuk meg azt (tank ellen felesleges a hőkövetős rakéta).

Többet én már nem is mondok, mert ezzel a programmal mindenkinek játszania kell (már aki szeret kilépni a platformok kétdimenziós világából). A játék kivitelezése nagyon profi, minden jármű mozog, a tenger is olyan mintha hullámzana (nem csak egy sima kék egyszínűség), az ellenfél egységei intelligensek s bizony nem mindig könnyű velük elbánni és ha kilövünk valamit, az nem egyszerűen csak felrobban, hanem ég és füstölög hosszú ideig. Remé-



lem a készítők nem állnak meg itt, és készítenek még jó pár ilyen stílusú, szinte minden szempontból tökéletes gamét.

M.D.GroundDog



NEWMAC IV

Üdv néked olvasó. Mondd csak, végignyomtad már a Gloom-ot és az AB3D-t? Rendicsek! Akkor jöhet a következő.

Emlékszel még a 2048-as évre? Neem! Na jó, akkor felelevenítem számodra. Abban az évben döntöttek a szuperhatalmak egy globális védelmi rendszer kiépítéséről. Mindhárom uralkodó szövetség megépítette a saját főhadiszállását, majd ezeket egymással összekötve koordinálták döntéseiket a többi szövetséggel. A rendszer lelkét egy neurális számítógép képezte, amely képes volt másodpercek alatt kiértékelni a világ szituációit. Ezután olyan döntéseket hozott, amelyek több millió életet befolyásolhattak. A szuperszámítógépek neve NEMAC I-III volt (valami fejlett Amiga lehetett). Egy hosszú háború során az egész rendszer értelmét vesztette, mivel biztonsági rendszerük hiányosnak bizonyult. A háború befejeztével létrejött új szövetség megalkotta a valaha készült legbonyolultabb számítógépes rendszert, a NEMAV IV-et. A korábbi hibából okulva olyan bázist hoztak létre, amely gyakorlatilag megsemmisíthetetlen kívülről. A műholdak a szemei, az automatizált hadseregek és a nukleáris fegyverek a karjai.



Az üzembe helyezést követően egy harci helyzet szimulációjával tesztelték, ám elfelejtették tudtára hozni: csak játék! Néhány másodperc múlva a személyzet likvidálva, a hadi cselekvés beindítva.

Egyetlen dologról nincs tudomása, az FIKM-7 nevű távirányítható egységről, ami az állomás meghibásodott harci droidjainak megsemmisítésére szolgál.

A távirányítást Te végzed. Meg kell semmisítsd a 30. szint környékén lévő fúziós reaktort. Ez ez egyetlen menekvés a nukleáris katasztrófától. Nincs más lehetőség!

Az FIKM-7 egy speciális páncélozott lépegető droid. Négy fegyverzettel rendelkezik. A gépágyúból és a plasma lövegből egy-egy pár van a droid két oldalára szerelve. Ezenkívül egy gránátvető és egy detonátor kihelyező egészíti ki az arzenált. Minden fegyver lőszere kompatibilis az állomást védő harci egységek lőszerével, így nem gond az utánpótlása.

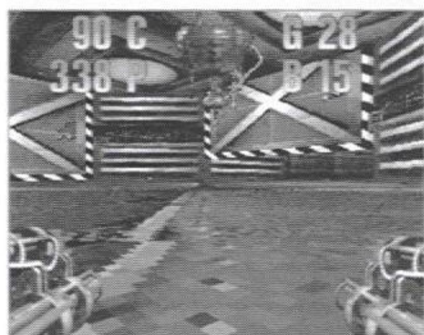
Egy a roboton fixen rögzített kamera képe jut műholdakon keresztül a kezelő személy monitorához. Itt találkozhatunk azzal a technikai előrelépéssel, ami alapján a Nemac IV-et, az Amigán látható 3D Texture Mapped játékok második generációjába sorolok. Ez pedig nem más, mint a grafika konfigurálhatósága. A színek száma 64 (EHB) vagy 256 (AGA) lehet. A felbontás pedig szinte bármelyik, amit az adott gépen elérhetünk 320×200-tól 640×512-ig. Persze a dologhoz hozzátartozik, hogy 320×200-nál nemigen van értelme nagyobbra választani a felbontást, hiszen a textúrák felbontása is véges. Amit viszont ezáltal megtehetünk, az az, hogy VGA monitoron is nyomulhatunk. Amellett, hogy a játék elmegy OCS vagy ECS chip set-en, kell még neki legalább egy 020-as processzor is. Ezért tehát alap 500-ason sajnos nem fog menni. A képernyőre vonatkozó alapbeállítást, a billentyűzet kiosztásával és a használt memória méretével együtt a program elindítása után jelentkező ablakban adhatjuk meg.

De hát milyen is ez a grafika, melyet ilyen remekül konfigurálhatunk? Az akció sík területen játszódik. A főhadiszállás egyes emeletein belül nincs szinteltérés. A mennyezet és a talaj borítása egybefüggő az egész szinten. Ezeket el is tüntethet-

jük, helyére szürke mozaikot vagy csíkozást állíthatunk. A fény eloszlása pedig teljesen egyenletes, vagyis nincsenek sötét zugok és villódzó fénycsövek. Mindezek lehetővé teszik, hogy a játék elég gyors legyen. Minden szintre egyszerre többféle droid van kihelyezve. Mozgásuk és fegyverzetük is eltérő, így próbálnak teljes védelmet nyújtani. Mozgásukat tekintve van antigravitációval lebegő, keréken gördülő, lépegető és humanoid is. Fegyverzetük pedig ugyanaz amit mi használunk, de szerencsére egy droidon nem egyszerre.

Egy automatikus térképező rendszert is tartalmaz a droid, ami menet közben is rávetíthető a képernyőre.

A terepen nemcsak ellenséges robotokkal és lőszer, valamint pajzs utánpótlással találkozhatunk. Gyakoriak az állomás területén a hőre hevesen reagáló anyagokkal teli hordók is. Azonkívül, hogy ezekkel rossz esetben magunkat is levegőbe repíthetjük, még mozgathatjuk is. Robotunkkal magunk előtt tolva áthelyezhetjük, nagyobb kárt okozó helyre.



Ismerjük a feladatot, ismerjük a terepet, itt az ideje megismerni, mivel vághatunk utat magunknak:

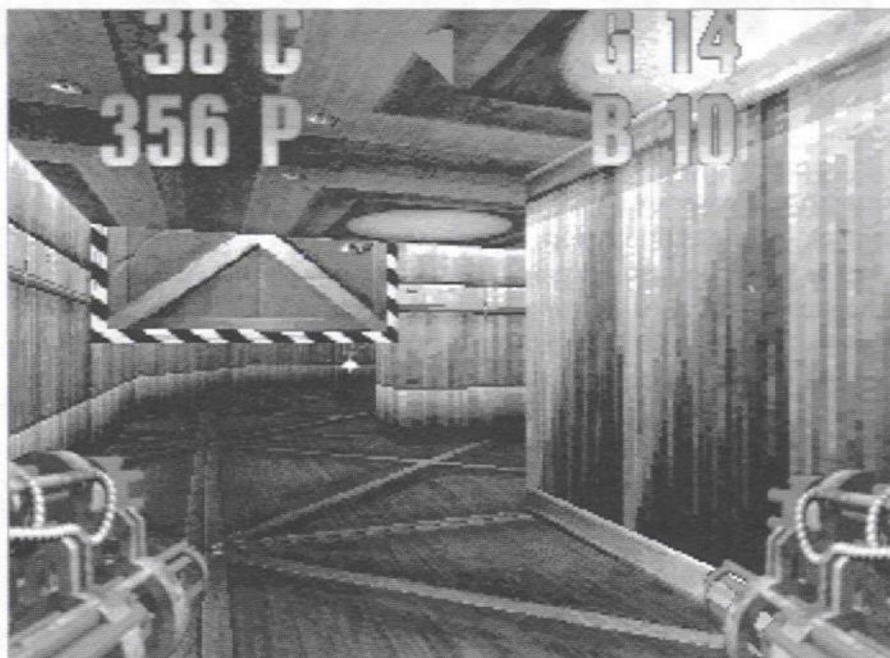
Chain gun – hagyományos acél lőszerrel, másodpercenként 10 lövedék;

Plasma gun – az anyag negyedik formáját használó energiafegyver, másodpercenként 6 impulzussal;

Gránátvető – másodpercenként 4 robbanó 'tojás';

Bomba – távirányítással felrobbantható detonátor.

A bomba eldobható, majd szükség esetén az eldobás sorrendjében felrobbantható. Ha egy droidhoz kö-



zel lőjük ki, akkor az hozzátapad a robothoz és testén cipeli mindaddig amíg jónak látjuk. Az eldobált de fel nem használt detonátorok újra begyűjthetőek.

Nagyon jól oldották meg az utánpótlást. Ha valamelyik lőszerből csak néhányat tudunk már felvenni, akkor nem fog az egész láda eltűnni. Csak annyit vesz magához amennyit bír, a többiért később visszamehetünk.

A játékból az ESC-kel egy menübe léphetünk ahol 8 képpontonként állíthatjuk be a képernyő méretét. Ugyanitt válthatunk át a 2×2 és az 1×1-es pixelméret között. Ennyi grafikai beállítási lehetőség mellett mindenki összehozhatja, hogy játszható sebesség mellett fusson a program. A végére hagytam azt a lehetőséget, amit a program elején állíthatunk be, mégpedig a VR szemüveg és a Graffiti grafikus kártya támogatása. Mindkettő meglehetősen bizalomgerjesztő dolog. Az utóbbi gyorsabb játékot eredményez nagyobb felbontásban, míg az előzővel térben élvezheted a látványt, még tovább menve egy fej mozgásérzékelővel is összekapcsolható, a megaélvezethez. Sajnos ezeket nem állt módomban kipróbálni, de amint utamba kerülnek ilyen vackok, majd értesítek mindenkit.

Végül pedig megpróbálom összegezni a tesztelés során látottakat, hallottakat. Ezek a fickók kitettek magukért és az Amigáért. Bár grafikailag rendkívül kellemes a játék, ám azáltal, hogy a harmadik dimenzió csak a falak magasságában jelentkezik, számos lehetőségtől vágták el a pályákat. A zene ugyan kimaradt játék közben, a hangeffektek remekül sikerültek. Az ellenséges robotok mind ray-trace-eltek, nagyon jól néznek ki, viszont könnyen egymásnak esnek, ezzel szabotálva feladatukat. A játszhatóság és a játék hangulata viszont a műfaj legjobbjai közé emelik a NEMAC IV-et.

Lázi



WHEELSPIN

– Hát igen, ez sem egy Ridge Racer...

Na azért nem kell elszontyolodni, hiszen a fent emlegetett (PSX) programnak a sebességét még egy P120-as sem igen bírja, valamint a Wheelspin sem ezt az irányvonalat képviseli. Igaz, ez is 3D-s, meg autóverseny, de a megvalósítás teljesen hagyományos, felülről-oldalról szemlélhető pályával és autókkal. Sajnos be kell látnunk, hogy ez a megoldás közel sem olyan látványos, mint a "beülős" autóversenyek, de valószínűleg ennek a stílusnak is megvan a maga rajongótábora. (Valaki igazán elindíthatna egy Wroom-hoz vagy Lotus-hoz hasonló projectet a tisztelt fejlesztők közül!) Nem tehetünk mást mint türelmesen várunk, vagy megtanulunk programozni egy kicsit...



Na de inkább elemezzük eme száguldozásra és rivalizálásra serkentő proggit. A játék öt lemezes, így már előre sejthetjük, hogy a körítésre nem lehet panaszunk. Ez igaz is, mert



a hozzáértőbbek hamar felismerik a képek többségének HAM mivoltát. Szerencsére a grafikusok nem pocsékolták el eme üzemmód nyújtotta lehetőségeket, és az általuk kreált picturék szépek és kedvesek a szemnek. Sajna introra nem futotta, csak egy állóképet nézhetünk tetszőleges ideig. Ha játszunk is, megismerhetjük a címképernyőt, s vele együtt a játszható karakterek látványában is részesülünk. Az itt választható opciók száma egy 2 és 4 közötti egész szám. Azoknak, akik nem fognak a játékkal játszani (és így nem tudnak öt perc alatt rájönni az irányításra), itt van egy kis kezelési útmutató.

Szóval a kezdőképernyőn kiválaszthatjuk a játékosok számát (1-2), a körök számát (3, 5, 8, 15 – fura egy számsor, talán a természetellenes logaritmus) és van itt még egy igen érdekes menüpont, az options.

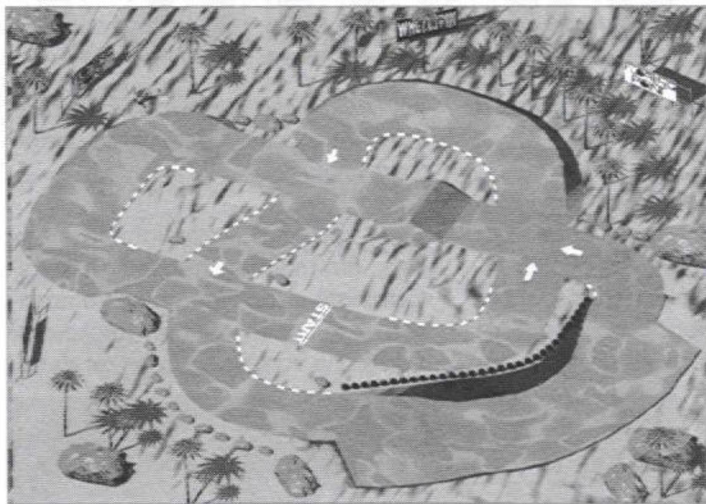
Az optionson belül tudunk egyéni aberrációink szerint változtatni a verseny metódusán (normal, Bio-Yoghurt: csúszkálós, Jumping Nitro: a nitronak hatványozott a hatása, Pinball: ütközéskor flipper-effektus lép fel az autók között, Space: mintha nem lenne súlya kocsinknak – mindenki próbálgassa ki, melyik a legjobb neki), tölteni tudunk játékot és rekordot (illetve menteni az utóbbit), ki-be kapcsolhatjuk a rekordfigyelést (új rekord = plusz pénz!) és az end-képet (ezt töltési idő csökkentése céljából), a practice (erre még kitérek) és végül a nehézségi szint három fokozatban.

A practice nevéhez méltóan a gyakorlásra szánt menüpont. Kiválaszthatunk egyet vagy többet a rendelkezésre álló nyolc pályából (speedway, sea, lake, snowy, death, desert, ice, autumn, oasis és canton) és beállíthatjuk azt, hogy hány processzor által irányított autó ellen kívánunk küzdeni (CPU-PL 0-3). A kezdés a GO felirat kiválasztásával történik. De vajon mi az az EXIT?

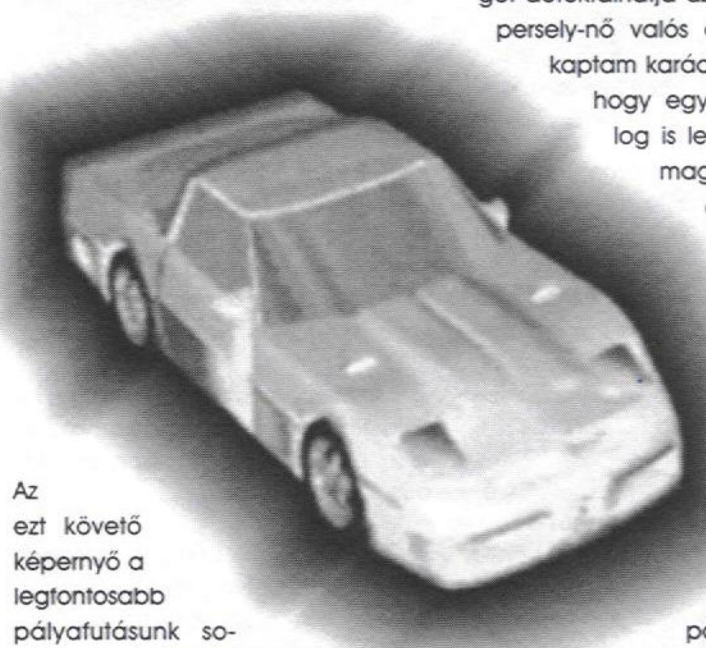
Vissza a főmenübe! (Mire erre rájöttem...) Az izgalmakban bővelkedő, idegfeszítő verseny a player-re nyomva veszi kezdetét azoknak, akik rendelkeznek Vincs Eszterrel. A floppy nevű meghajtóval szenvedőknek előbb a lemezcsere aljátékban kell résztvenniük, s csak a 10 (20) k/s-es kínlódás végeztével tárul szemük elé a látvány. Persze ne hamarkodjuk el, mert mindezek előtt autót kell választanunk. Kezdetben vala 3 az autók száma, de majdan csoda folytán 4 leszend. Van itt Buggy (homokfutó-szerű nyitott csővázas kocsi), Offroad (leginkább teherautó, olyan kapaszkodós-platós jószág, amilyenen vadászni mennek egyes amerikaiak) és Sport nevű sportautó, sok elektromos vonallal.



Ha megvagyunk ezzel is, ki kell választanunk azt a szerencsétlent, ki beleül a járgányba és végigizgulja a versenyt. A fején kívül láthatjuk nem-

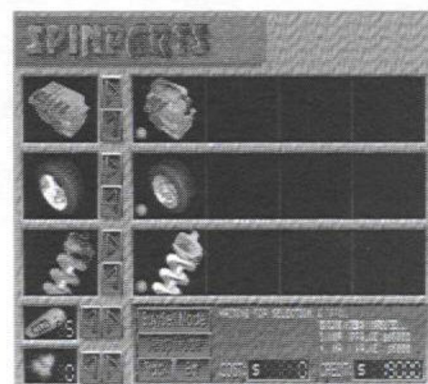


zetiségét (zászló a háttérben) és a legfőbb tulajdonságait (F.spirit = küzdőszellem). Leányok hátrányban vannak, mivel a tömegben csupán egyetlen hölgy található. (Lányok, ne sírjatok, biztosan lesz egyszer egy babakocsiverseny-program is!)



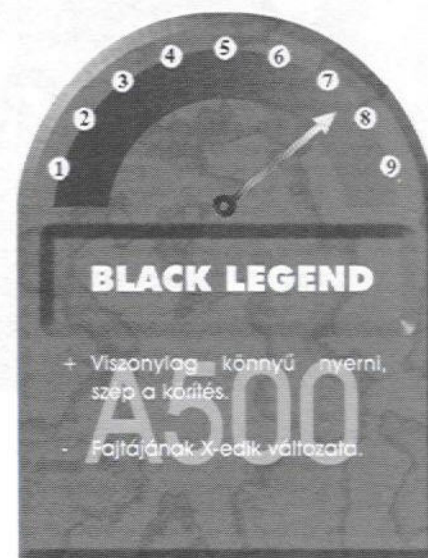
Az ezt követő képernyő a legfontosabb pályafutásunk során, mivel itt tudjuk tuningolni autónkat, eladni-venni tartozékokat és mindenféle mást, de inkább lássuk részletesebben. Van három-háromféle motor, gumi és stabilizátor-szerűség (az eleve beépítetteken kívül). A motor a csúcssebesség és a gyorsulás miatt kell, a gumi a jobb kormányozhatóság optimalizálására, a harmadik pedig szintén javítja a sebességet és a kormányozhatóságot. Eladni-venni buy-shell módban lehet (alul beállítható), de eladni valamit csak akkor tudunk, ha legalább kettő van már nekünk. Gumikból érdemes többet is tartani a többféle pálya miatt. A bal oldali oszlop a vétel, a jobb oldaliak pedig az eladás (ráklikk). A vehető dolgok között a < és > nyilakkal válogathatunk, az ár persze a minőséggel együtt nő. A bal alsó részen található még egy piros sörösdoboz (tank size) és egy robbanás (nitro). Jobb oldalon a kiválasztott eszköz árát (cost) és a zsebben (pénztárcában, bankban, persely-nőben) levő pénz mennyiségét detektálhatja az, aki odanéz. (A persely-nő valós dolog, Mocsytól kaptam karácsonykor.) Annak, hogy egyszerre több dolog is lehet nálunk az a magyarázata, hogy a Setup Mode-ban minden verseny előtt beállíthatjuk autónk felszerelését (amihez nem árt figyelembe venni a Track-kal kérhető pálya-infot).

Ezekután Exit és hajrá! Töltődik a pálya, felkészülés végett mindenki figyelmesen tanulmányozza a kicsinyített képet. Az automobil irányítása teljesen hagyományos módon a tengely körüli forgatás (jobbra-balra) és a tűzgomb nyomvatartása mellett történik. Nitrot (turbo) a joy felfele nyomásával adagolhatunk, míg a joy hátrahúzása a fék. Ezt azonban nagyban befolyásolja a sok beállítható dolog, szóval mindenki kísérletezze ki az egyéni szenvedéséhez szükséges beállításokat. A program szerencsére az autóit eléggé egyéni módon irányítja, így nem tudjuk barátunk előtt csúfos vereségünket azzal magyarázni, hogy "csal a gép", illetve "a szemét mindig az optimális íven kanyarodik teljes sebességgel". Szóval nyerni egy kis gyakorlás után nem nehéz (kivétel a havas és jeges pályák).



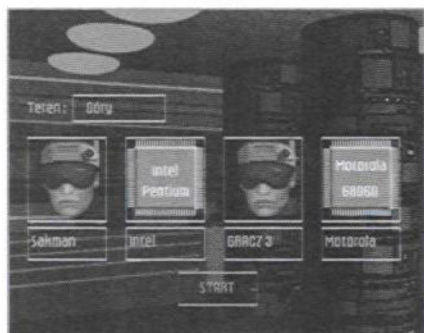
Hogy én mit gondolok? Hmmm, Hmmm. Előny a viccmester (copyright by Sakman) támogatás, a sok pálya és a szép HAM körítés. Megint csak az a baj, hogy ilyen típusú játékból már van egy pár darab, és a csapatok az energiájukat megint csak a rókanyúzásba ölik bele. Summa summarum: a Wheelspin fajtájának megnyerő darabja, akinek van rá motivációja, az örülni fog ennek az alkotásnak.

M.D.Jon



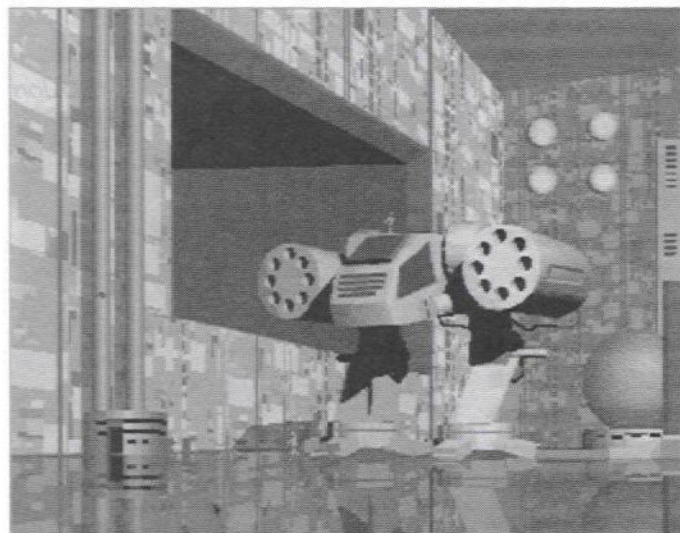
Pole Walki

Reményteljes fejlesztések jelennek meg mostanában Amigás fronton. Sok kiadó ugyan bejelentette, hogy nem ad ki több Amigás programot, és a már futó projecteket is leállítja, de úgy látszik néhányan mégiscsak meggondolták magukat, mert igen szép számmal jelennek



meg új játékok. Az egyik ilyen kiadó a Mirage, akik friss erőket találtak egykori elvtársaink köreiben, Lengyelországban. Az igazsághoz tartozik az is, hogy a mostanában megjelenő programok elég nagy része lengyel programozók és grafikusok munkáját dicséri. Ezek a srácok tudnak és akarnak is valamit... az Amiga halálát semmiképpen.

A Pole Walki egy igen kellemes program. Már első ránézésre is egyértelműen kiderül róla, hogy Scorch klón. Bár ebben a témában szinte tegnap jelent meg a TEAM 17 jóvoltából a Worms, azért ennek a proginak is érdemes néhány sort szánni.



Szóval ott tartottunk, hogy Pole Walki. A program igen érdekesen dolgozza fel az ezeréves ötletet, hiszen itt a pálya kétdimenziósból hirtelen háromdimenziósba ment át (nem Doom), és egy kis stratégiai játék beütést is kapott (végeredményben a Scorch is stratégiai játék).

Nézzük nagyvonalakban. A játékban minden playernek van egy bázisa. Az ellenséges bázisokat le kell nyomnunk, a sajátunkat pedig meg kell védenünk. Az ellenséges bázisok lenyomására harci járműveket vételezhetünk, melyeket sokféle pusztító fegyverrel tudunk megpakolni. A járművek rakományától az ellenséges bázisok közelében célszerű megszabadulni. Ha minden ellenséges bázist rommá aprítottunk, akkor mi vagyunk a Jasszkari Guszti.

Most kissé részletezem a dolgokat. Legelső lépés a játékosok kiválasztása. Az arckép a Human, a kétféle prockó a Gép, az üres négyzet pedig a nem létező játékost jelzi. Ezt a képre klikkeléssel tudjuk váltogatni. A gépi játékosnál a Pentium a gyengébb ellenfél (illetve nem is gyengébb, csak néha baromi nagy marhaságokat is csinál). Ha akarjuk akkor a neveket is átírhatjuk (klikk). Még a pálya kiválasztása van hátra, ami 4 féle lehet, aztán Start.

A kép felső részén látható a térkép, ami minden helyzetben scrolloztatható a jobb gomb lenyomásával. A térképen minden játékosnak saját színe van, az egységeket kis ke-



resztek jelzik. Minden körben minden egységünkkel egyszer tudunk mozogni, lőni, illetve javítást eszközölni rajtuk. Alul található a parancsmező, az adott szitunak megfelelő ikonokkal és kijelzőkkel. Nézzük az ikonokat.

A főképernyő ikonjai mindig a kiválasztott egységre vonatkoznak, kivétel ez alól a vásárlás ikon és a lépés átadása ikon.

Négyirányú kereszt: Mozgás ikonja. A megjelenő kör jelzi a maximálisan elérhető távolságot ami járműtől, annak terhelésétől, és a terepviszonyoktól függ.

Célkereszt ikon: Lövés ikonja. A kijelölt egységgel lőhetünk. A parancsmezőben újabb ikonok jelennek meg. Itt beállítható a kívánt fegyver, a kilövés emelkedési szöge, és az erőssége. A célkereszt ikonnal tudunk célpontot beállítani, a Fire ikonnal pedig elereszteni a malacot. A középső részen látható a két egység közötti terep oldalnézeti képe (a

la Scorch). Ezt mindig vegyük figyelembe, mert könnyen az orrunk előtt meredező sziklafalba lőhetünk egy atombombát.

Ásó ikon: Ez az ikon gyakorlatilag csak azt jelzi, hogy az adott egységgel mozoghatunk-e abban a körben, vagy sem.

Csavarkulcs ikon: A javítás ikonja. Minden sérült egységet körönként 100 egységgel gyógyítgathatunk - a járműveket csak a bázis körzetében (nem kerül lóvéba).

Jobbra - balra nyíl: Az egységek közötti választás ikonja. Alul a parancsmezőben megjelenik az adott egység képe, és az adatai. A térképen közvetlenül is kiválasztható minden egység, de mindig érdemes körbelapozni. A legfontosabb adatra, a páncélzatra mindig figyeljünk.

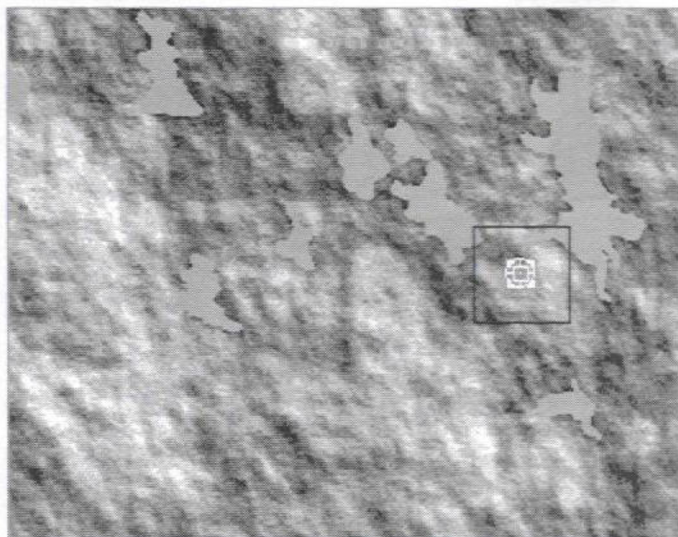
Dollár ikon: A vásárlás és a járművek felpakolásának ikonja. A parancsmezőben újabb ikonok jelennek meg.

– jármű ikon: Itt tudunk különféle járműveket beszerezni. A megvásárolt jármű egyből megjelenik a bázis körzetében. A járművek az áruk mellett jó pár fontos dologban különböznek: páncélzat, körönként megtehető max. távolság, lövési erősség (távolság), teherbírás stb. Nem árt először egy próbajátékot indítani a járművek kitapasztalására. Példának okáért a 8.000 dolláros mech-et bátran telepakolhatjuk (2 Nuke, 2 Napalm), mert majdnem annyit tud menni üresen, mint tele. A Tytan névre hallgató lánctalpasnak nagyon jó a páncélzata, és jó messzire tud lőni, de ha teleaggatjuk mindenféle petárdával, akkor a csiga hozzá képest Carl Lewis-nek fog látszani. Szóval jól tapasztaljuk ki a járművek tulajdonságait, mert a Gép nem szarozik.



– lőszer ikon: itt tudunk lőszert vásárolni a járművekhez. A kiválasztásnál vigyázzunk, mert ha egy fegyvert megvettünk (jobb klikk), akkor az már a miénk, és eladni meg nem lehet.

– zsilettpenge: a feleslegessé vált járműveinket itt tudjuk eladni (fél áron), szerencsére attól függetlenül, hogy az merre tartózkodik éppen. Eladáskor a jármű által cipelt fegyverek sajnos elvesznek. Itt találtam egy apró bugot a programban, ugyanis ha egy járműfajtából több is van, akkor nem tudjuk hogy melyik adódik el, mert nincs külön jelezve a listában. Ha minden igaz, akkor a sorszám alapján lehet rá következtetni, de ez kissé nehézkes (nekem ritkán sikerült). A legrosszabb esetben az ellenséges bázis mellett tartózkodó, lőszeréből kifogyott, péppé lőtt egységet egyszerűbb eladni, mint visszahozni javításra.



– tárazás ikon: itt tudjuk a megvásárolt fegyvereket felpakolni a járműveinkre. Jelöljünk ki egy járművet, és klikk ide. Minden járműnek más a teherbírása, ezért figyeljünk arra, hogy mit pakolunk rá. Járműre felpakolni csak akkor lehet, ha az a bázis körzetében van. A raktáron maradt fegyvereket a bázissal is használhatjuk (lőhetünk), ez védekezés esetén különösen jó dolog.

– kérdőjelek ikon: itt egy grafikont kapunk, ami a helyzetünket mutatja a többiekéhez képest. Jobb gombbal visszaléphetünk a főképernyőre.

Gyorstekerés előre ikon: a lépés átadása a következő játékosnak.

Néhány megjegyzés még a játékhoz. Minden játékos 10.000 pénzzel indul, és körönként 1.000 pénzt kap a további fejlesztésekhez. Kezdetben érdemes egy bikább, és több kisebb egységre beruházni. Az egységeinkkel támadáskor próbáljunk meg szétszórtan közeledni az ellenséges bázishoz, ellenkező esetben biztosan kapunk egy nagyobb adag Napalm-ot a nyakunkba. Ezt persze mi is alkalmazzuk ha kell! Az igazán jó stratégiára csak jó pár menet után fogunk rájönni, ezért mindig figyeljük a Gép játékát, mert nagyon okosan játszik. Akinek tetszett a Scorch, netalántán a Worms, az feltétlenül nézze meg – nem fog csalódni.

SAKMAN



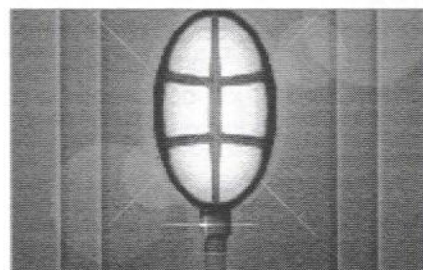
Hilt
Against The Hoardes

A teritéken szereplő program igazán a szerepjátékosok, esetleg a kalandjátékosok szívét dobogtathatja meg, ezekben az inséges időkben. A HILT igazán semmi eredeti ötletet nem tartalmaz, ennek ellenére érdemes vele foglalkozni. Hogy miért? Talán a leírás végére az is kiderül. A méltatásnál mindenesetre nem árt figyelembe venni, hogy mindössze ketten készítették: Mark Sheeky - hangok és zene, valamint program és Andrew Cashmore - grafika, intro. Ujjgyakorlatnak nem rossz. Lássuk mit követtek el!



A HILT egy nyitott végű játék, labirintusokkal, kincsekkel és szörnyekkel és minden szükséges kellékkel. A program legvonzóbb tulajdonsága, hogy mindig más és más kaland vár a játékosra, mert minden új játék kezdésekor ötven vadonatúj szint generálódik, azaz nincs két egyforma kihívás! A körökre bontott játékmenet korrektnek tűnik, bár a kezdeményezés sajnos kimaradt (minden esetben először a hősök, majd a monsterek következnek). Persze nem hiányzik az egyik legfontosabb kellék: a varázslat sem. Emellett természetesen tárgyakat felvenni, letenni és használni is lesz mód, de ezt egyelőre hagyjuk, bevezetésnek ennyi elég. A lényeg, hogy ne számítsatok ún. végigjátszás leírására, mert ki tudja hány variáció fordulhat elő...

A nem túl látványos introból kiderül, hogy a hagyományos felállásban játszunk, azaz ismét belecsöppentünk a jó és a rossz világraszóló küzdelmébe. Mivel most a gonoszoké a vezető szerep, a Te feladatod lesz e tűrhetetlen helyzet megszüntetése. A dolog egy új bolygó értékes területének meghódításáról szól.

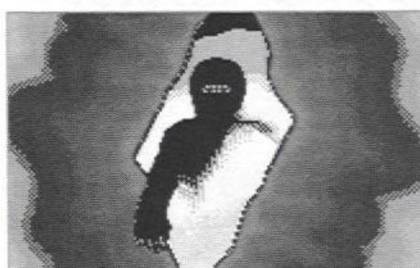




KARAKTEREK

A kaland meghatározó része a karakterek kiválasztása. Mivel mindenféle problémahelyzet megeshet, érdemes megfontolni kikből álljon a csapat. No persze szó sincs karaktergenerálásról, a kínálatban felsorakoztatott "hősök" értékei adottak.

VARÁZSLÓ. Bármely spell használatára képesek, viszont meglehetősen korlátozott számú fegyvert használhatnak. Gyengék, rossz csapdakeresők, közelharcban gyorsan halnak... ELF. Képesek néhány varázslat alkalmazására, és immúnisak a mérgekre. Egyéb, más szerepjátékokban felbukkanó jó tulajdonságaik itt nem jelennek meg. Az EMPATH karakter magas mind skill-lel rendelkezik. A szörnyek felderítésében sokat segít-



het, és emellett egész jó eséllyel találja meg a csapdákat. Erőssége közepes. HARCOS. A nevében a képessége, sem több, sem kevesebb: erős, szívós, félelmetes, de észbeli dolgokban gyenge. PAP. Korlátozott típusú varázslatot használhat, illetve tanulhat meg. Ebben a programban a papok bármilyen típusú fegyvert használhatnak (?!). Igaz nem túl erősek, de gyógyító munkájuk miatt szinte nélkülözhetetlenek. Fizikumuk gyenge. TÖRP. Könnyedén felfedezik és hatástalanítják a csapdákat, szívósak, erősek, jó harcosok. Egy ilyen karakterre feltétlenül szükség lesz! TOLVAJ. Ezek a karakterek jó harcosok, annak ellenére hogy fizikumuk nem túl lenyűgöző. Zárnyitási képes-



ségük nélkülözhetetlenné teheti őket, bár általában minden zárhoz van kulcs, csak meg kell keresni.

Ikonok

Az irányítás ikonvezérelt, de nagyon jól megoldható billentyűzetről is (a megfelelő betű a zárójelben). Az ikonokat három főcsoportra oszthatjuk; átfogó, cselekvést meghatározó (akció), és mozgásparancsot megszabó utasításokra.

Az első csoport tagjait bármikor használhatod, kötetlen mennyiségben.

1. Mi ez? (help): bármin használható (info a játékosról, a labirintus tárgyairól, másik ikonról, stb.).

2. Talált tárgyak (i): kimutatás tekercsekről és löttyökről, minimum egyszeri használat után.

3. Bankbéli ügyletek (b): mennyi pénzed van a bankban és hány kör van még a kamatig.

4. Save game. Lemezenként 3 állást tudsz menteni egy mezei formázott lemezre.

5. Load.

6. Exit (Esc). Csak az adott kalandból lép ki, nem a játékból!





Az akció ikonok közül körönként csak egyet lehet használni. 1. Tárgyhasználat (u). Először az ikonra, majd a használandó tárgyra kell klikkelni. Ha a labirintusban akarsz valamit használni (oltár, lépcső, stb.), akkor lépj a megfelelő területre, majd use és klikk. Ha a legutoljára felvett tárgyat akarod használni, akkor elég ha nyomsz egy O-t. Ha viszont egy tárgyat a labirintusban akarsz használni, akkor M. 3. Speciális képességek kiaknázása (S). Ennek az ikonnak a funkciója mindig az adott karaktertől függ.

A varázslók, papok és elfek esetében ez az ikon a mágiahasználat eszköze. Természetesen csak abban az esetben tudsz varázsolni, ha az adott karakter rendelkezik spellekkel. Amikor varázsolsz, a mentál skilled egy ún. teszten megy keresztül (a mind függvénye), ami ha nem sikerül, a spell nem működik. Ahogy növekszik a mentál skill, úgy növekszik a spellek eredményessége. Az empath karakterosztály esetében a speciális képesség az életérzékelésben nyilvánul meg. A felhasználás száma korlátozott (ld. statisztika), minden esetre amikor használod akkor is csak a monsterek egyharmadát detektálja. A tolvajok specialitása természetesen a zárnyitás. Természetesen közvetlenül az ajtó mellett kell állnod, és nem árt egy álkulcs sem. Nagyobb esélyed van a sikerre ha a mental skill magas. A törpök a csapdaeltávolításban jeleskednek. A próbálkozások száma végül is korlátlan, a sikeresség szintén jórészt a mind skill függvénye. A harcosok nem rendelkeznek speciális képességgel, maximum ha az adott négyzeten valamilyen tárgyat találnak, felveszik. Az erőt befolyásolja a felvett tárgyak súlya, tehát nem érdemes nagyon leterhelni a csapat legerősebb tagját!

HITPTS15COMBAT95
ATTACK00MOVMNT02
DEFNCE00MIND 60
SPELLS00MAGIC 00
MUSCLE95PERCEP10

GOLD 2000
SCORE

ITEM	COST
IRON PLATING	20000
MITHRIL PLATING	30000
IRON HELMET	1600
WOODEN SHIELD	3000
METAL SHIELD	6000
GOLDEN KEY	800
SILVER KEY	760
DUNGEON MAP	1800
EMPATHY RING	1500
BOOK OF SPELLS	4000
POISON POTION	2000

SEE MORE
LEAVE THE SHOP

INVENTORY
MORE...

LONFIRG THE THEIF
GARUZAR THE WARRIOR
YOU ENTER THE BUILDING

Az akcióikonok utolsó tagja a tárgyak eldobására szolgál (D). Az inventory-ban kijelölt tárgyat teheted le, csak az üres területeken.

A mozgásikonok felhasználása értelemszerűen a mozgáspontok számának függvénye. Az első ikon a csoportos mozgás be-, illetve kikapcsolására szolgál (W). Ha aktiválod, a vezetővé kijelölt karakter irányításának megfelelően cselekszik mindenki. Praktikus, hasznos. A nyilak szerepe egyértelmű, míg az "arccal a célpont felé" ikon igazán a varázslatok alkalmazásakor kap szerepet. Maradt még egy passz, ami a kör végét jelenti (SPACE).

THE INVENTORY

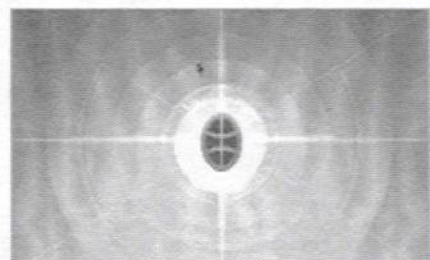
A képernyő jobb oldalán találod, karakterenként természetesen más és más. 36 tárgy lehet nálad, plusz a spellek. A használat teljesen egyértelmű, az ikonok segítségével minden megoldható.

A KARAKTEREK ADATAI

A karakterek adatait a képernyő jobb felső sarkában találod. Ezek közül az első a hagyományos hitpont. Ha az életerőpont 0, a karakter halott. A támadás (attack) értéke igazán a használt fegyver függvénye, de nem hinném, hogy ez magyarázatra szorulna. A védekezéssel (defend) hasonló a helyzet. Említésre méltó viszont, hogy ezzel az értékkel csökken az ellenfeleid támadóértéke. A spells értéke a felhasználható varázslatok számát tükrözi (empath esetében a "fürkészésekét"). A mind, azaz a mentális képességek pedig mint említettem a speciális képességek használatának esélyességét befolyásolják. A mágiaszint (magic) pontjai szabják meg, milyen szintű spelleket használhatsz. A percep rövidítés a csapdakeresés sikerességének esélyét befolyásolja. Ennek az értéke tulajdonképpen százalékos arány a kedvező esetekre.

HARC

A "csatához" neki kell menned a kiszemelt áldozatnak, ami a támadó karakter számára minden esetben a kör végét jelenti. Kicsit falsnak tűnik, hogy 1 HP sebzést minden esetben beviszel. Ezen felül a sebzés értéke a combat skill-től függ. Összevetve a harcoló felek skilljeit, a védőértékeket, stb. megszületik az eredmény. A legtöbbször a halott ellenség hagy valamit maga után az utókor számára, ráadásul a haláleset a "gyilkos" tapasztalati pontjait is növeli, szóval nem érdemes kikerülni a szörnyeket.



AMIT MÉG ÉRDEMES TUDNI...

A külvilág éppúgy szerepet kap a játékban, mint a labirintusok. Persze az utóbbiaké a vezető szerep, de melyik azonos típusú játék nem ilyen?! Az épületek nem csak a falvakban fordulnak elő, azonos funkciójú "testvéreik" a labirintusok legváratlanabb pontjain is felbukkanhatnak. (Még szerencse! Kellemetlen lenne szükség esetén folyton visszagyalogolni több szinten keresztül!)

A TRADING POST az a hely, ahol eladhatod felesleges tárgyaidat. Sajnos a vételár igencsak az eladási ár alatt marad, de üzleti ajánlat ugyanarra az árura is többször kérhető, szóval nem kell mindjárt a falnak rohanni a felajánlott összeg miatt.

A SHOP mindenféle tárgyak beszerzési helye, természetesen pénzért. Viszont semmit nem lehet kipróbálni, csak a fizetés után, úgyhogy érdemes a boltba lépés előtt menteni egyet. Tekercsek, löttyök megvétele esetén a tapasztalatot is "megkapod", ami annyit tesz, hogy ha a későbbiekben találsz ilyet, tudni fogod mi az és mire való. Az árakat hagyjuk, minden iszonyatosan drága. A kezdő csapat tagjainak éppen csak egy-egy kisebb fegyvert tudsz majd venni.



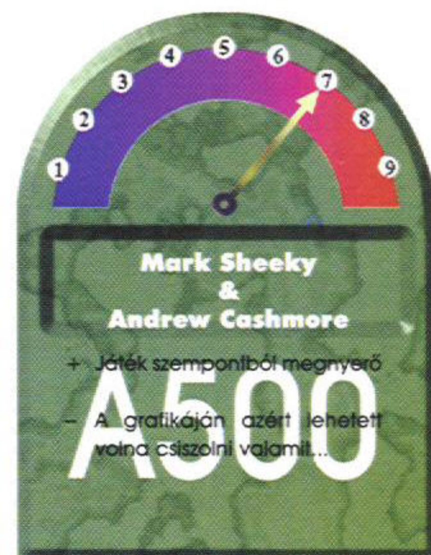
BANK. Befektetheted a pénzed. (Gondolom cseppet sem leptelek meg, sebaj.) Minden ötvenedik kör után 5, azaz öt százalék kamat illet meg. Nem túl sok, kérdés hogy az adott világban milyen méreteket ölt az infláció.

TEMPLOM. A monkoktól kérhetsz itt segítséget. A gyógyítás mellett kaphatsz tanácsokat (hasznosságuk meglehetősen széles skálán mozog), vagy akár olyan tudást is, melynek igazi hasznosságára csak később derül fény (pl. egy adott lötty ismerete).

Ha már itt tartunk, a HP nagy kincs. Mivel minden 15. kör után csupán egy életerőponttal leszünk gazdagabbak (és ugyanilyen időközönként kapsz vissza egy spellpontot is), meggondolandó mikor és mire áldozunk belőle. A szörnyek leölése természetesen a tapasztalati pontok növekedését eredményezi, ami előbb -utóbb szintlépéshez vezet. Ez kilenc újabb életerőpontot, mágiaűzőknél egy újabb spell pontot (empath esetében + 7% esélyt) jelent.

Végül összegzésképpen elmondható, hogy a HILT egy erős közepes játék. Az tudja igazán élvezni egyrészt, akit gazdagon megáldottak képzelőerővel, mert a grafikai megvalósításon lenne mit csiszolni. Másrészt érdemes egy megfelelő CD-t is üzembe helyezni, hogy a zenei élmény ne legyen túlságosan káros. Végül is a program leginkább a jó öreg Paladin-ra emlékeztet, ami szép emlékeket ébreszthet a múltból... Ahhoz képest, hogy mindez egyszem lemezen terpeszkedik, meglehetősen kidolgozott és változatos. Csak egy a baj, volt már jobb. Rosszabbat pedig semminél sem érdemes csinálni. Vagy mégis?

Lily



TIMEKEEPERS

„Az időjárőr legfontosabb feladata, hogy ne felejtse el kultúrájának értékeit bármely korba is vezérli a véletlen és persze a parancs."

Ismeretlen timekeeper bölcsesség

A Vulcan már eddig is megörvendeztetett minket egypár remek programmal, elég ha csak a Valhalla I-II-re gondolunk. Nos, a fiúk most sem adták lejjebb a színvonalat (megjegyzem én még nem láttam a cégtől olyan programot, melyben nem kis emberkék játszották volna a főszerepet). A Timekeepers alapjaiban egy ügyességi játék, melyben azonban komoly szerep jut a logikának, így nem árt ha több órás küzdelemre készülünk fel a játék kapcsán.



Az alapsztori szerint egy idegen hatalom pusztító erejű nukleáris bombákat helyezett el a Földön, méghozzá négy történelmi korban. A bombák felderítése és megsemmisítése természetesen a Timekeepers csoportra maradt, a probléma jellege miatt. Minden történelmi korban 15 pályán kell átverekednünk magunkat, mire sikerülhet egyáltalán a bombák közelébe jutni. Induláskor 14 timekeeper áll a rendelkezésünkre. Nem árt ha okosan gazdálkodunk velük, mert sok ám az a 60 pálya. A kis figuráink a pályára való belépéskor automatikusan elindulnak felfele és a továbbiakban is csak akkor állnak meg, ha erre kifejezetten felkérjük őket (ekkor is csak rövid időre). Ez a tény, mint majd később látni fogjuk fontos lesz a játékban. Nagyon kevés parancs áll a rendelkezésünkre, de elégséges lesz az emberkék irányításához. Lássuk most az ikonokat:

Radír: ezzel tudunk "letörölni" egy parancsot a képernyőről

Nyilak: erre rálépve irányt változtat a kis ember

Óra: egy ideig nyugton marad a kis örökmozgó

Talpnyom: egy jó nagyot dobbantva egy kockányit átugrik

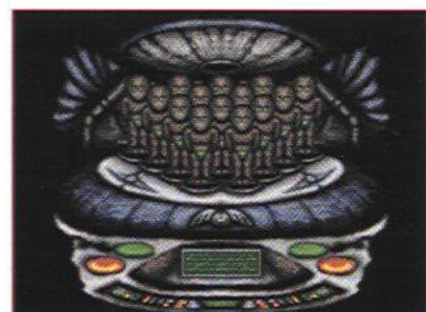
Villáskulcs: mindenfajta használathoz ezt kell leraknunk

Torok: legértékesebb fegyverünk az ellenfelek ellen

zzz: pause

Agy: pálya választás az adott történelmi korban (csak a már bejárt pályák közül választhatunk)

Lemez: IO műveletek



Lássuk most azokat a dolgokat, amivel nehézségeink támadhatnak a játékban:

– az ajtók: többféle típus létezik a játékban, de mindegyik megegyezik abban, hogy valamiféle nyomógomb vagy kapcsoló segítségével ki tudjuk nyitni

– a lépőkő: vannak cseles ajtók is, melyek után lépőkövek vannak. Ezekre rálépve az ajtó végérvényesen becsukódik

– a hidak: elég sok helyen csak hidak segítségével kelhetünk át a mélység, vagy éppen a fortyogó láva felett, a hidak is mindig kapcsolók segítségével aktivizálódnak

– a "teleport": teleportnak nevezem, bár inkább



egy szállítási mód, hogy embereink átkelhessenek egy megoldhatatlannak látszó részen. Kétféle típus van, az egyikben nekünk kell hívni az eszközt (pl. az első szint madarát ordibálással), a második pedig az amikor csak simán igénybevesszük a kikészített tárgyat (pl. motorcsónak)

– az ellenfelek: minden pályán más és más ellenfelekkel találkozunk, azonban egyben közösek. Eléjük kell állni és ordibálni kell egy jó nagyot

– teleport: ez már igazi teleport, minden pálya befejezéseképpen ide kell bevezetnünk a még életben lévő emberkéket

Mint már említettem négy korban kell teljesítenünk a küldetéseket, következzen most tehát egy kis történelmi áttekintés:

2 million BC
Az őskorban járva főleg természetes dolgokkal, farönkökkel lávafolyamokkal meg érdekes zöld emberkékkel találkozhatunk. Igazából ez a szint csak a rutin elsajátítására szolgál, bár a vége felé már itt keményedik a dolog.

1245
A sötét középkorba érkezve különféle keresztes vitézekkel és várkastélyokkal kerülünk szembe. Nagyon jól néz ki ezen a szinten az ajtók megoldása (csapóhíd).

1966
Az új korban természetesen egy háborús területet kellett kikapnunk rögtön. Az erősen Vietnamra emlékeztető területen tombol a háború, mindenfajta kellemetlenségeivel egyetemben. Vigyázzunk nagyon az aknákra, mert nem válogatnak, hogy ki kép rá. A nagy ágyúkkal utat tudunk törni magunknak a rengetegben.

2001
Az elűriesedett világban rengeteg újdonság vár minket, csak győzzük kiismerni. Külön vigyázzunk azokra a területekre, ahol egy kis nyíl található a lyuk előtt, itt vákuum szippant be minket.

Most hogy már túlvagyunk a száraz bemutatáson, következzen néhány hasznos tipp a játékhoz:



– minden pálya indításakor mint a csürhe elindulnak felfele az embereink, ilyenkor villámgyorsan rakjunk mindegyik elé egy visszanyilat (van ahol ez nem jó, mert a pálya alján is láva van!), mert különben a fele banda megmurdel rögtön

– általában úgy érdemes végigcsinálni a pályákat, hogy egy manussal megcsinálunk mindent (kinyitjuk az ajtókat, kinyírjuk az okvetetlenkedőket, megépítjük a hidakat), majd kirakva a helyes irányokat és parancsokat jelző ikonokat, elindítjuk a bandát. Persze ez nem mindig működik, mivel vannak olyan pályák, ahol csak egyesével tudjuk eljuttatni az emberkéket

– vannak olyan részek a játékban, ahol csak a parancsok gyors cserélgetésével tudjuk megoldani a pályát. A klasszikus példa erre az, mikor egy 2 kockából álló darabra ugrunk rá keresztben, ilyenkor vagy jobbra vagy balra indítjuk el a manust, majd a visszafordulásakor egy újabb ugró ikont rakunk ki az érkezési pontjára (ha nem lenne így világos, akkor a játékban majd rájövünk)

– a lépőkövekkel védett ajtók kizárólag az elsőnek érkezőket engedik át, így fontoljuk meg, hogy milyen sorrendben oldjuk meg a feladványokat

– a hidaknál tipikus hiba az, hogy elfelejtjük, hogy ide merőlegesen is rá lehet ugrani, tehát ne felejtsük el!

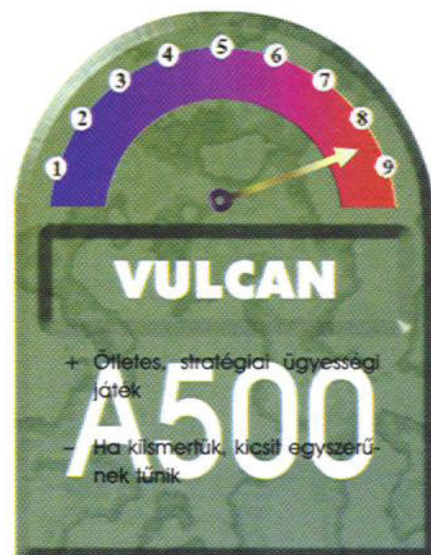
– ha lyuk tátong a hídon, akkor bizony ott is leeshetünk

– ha az emberünk egy foglalt kockához érkezik (egy másik léhűtő tanyázik rajta), akkor visszafordul. Ezért nem árt ha odafigyelünk az embereink mozgására.

Úgy érzem így a vége felé nem ártana valamiféle értékelést írni a Timekeepersről. Elég régen nem volt dolgom hasonló jellegű programmal, így egy kicsit elfogult vagyok vele szemben. Nekem nagyon tetszett a játék, igazi kihívást jelent a szürkeállományra néhány pálya. Valahogy úgy éreztem, hogy a grafika és a hangok nem is voltak olyan fontosak a remek fejtörők miatt. Nos, tehát időjárőrök előre, várnak minket a jobbnál jobb rejtvények és rejtélyek.

Bear™

ps: a gyengébb időjárőröknek elhelyeztem némi bonusz segítséget a Cheat Mode-ban



LOST IN MINE

Ha valaki játszott már a Benefactor-ral, akkor biztosan megszerette az apró kis figurát, akivel a képernyőn össze-vissza szaladgálva különféle logikai feladatokat kellett megoldani. A Lost in Mine is egy nagyon hasonló játék, némileg egyszerűbb grafikával, de sokszor nehezebb logikai fejtörőkkel. Sokan kérdezhetitek, hogy hol teremnek ezek a nagyszerű programok, mikor szinte alig hallani új fejlesztésről. Nem meglepő, mikor megint Lengyelország neve kerül említésre. Eddig is nagyon sok jó játék került ki lengyel fejlesztők kezei közül, remélem ez a tendencia a jövőben sem fog jelentősen csökkenni.



Nézzük a játékot. A főhős egy apró kis figura (kb. 4×4 pixel), őt irányítva kell összeszedegetnünk a bányában elszórtan heverő aranypénzeket. Ha az adott szinten az összes pénzt felszedtük, akkor mehetünk az ajtóhoz – ami mögött újabb teljesítendő szint vár. A figuránkkal lifteken utazgathatunk, kapcsolókat kapcsolgathatunk, hatalmas bányagépeket használhatunk, szóval nagyon sok mindent tudunk csinálni vele (csak ugrani nem). Utunk során a pályákon különféle használható és kevésbé használható dolgokat találhatunk.

Liftek:

Sima lift (1 ember széles) – ezzel szabadon közlekedhetünk a kijelölt szintek között, néhol kapcsolóval is hívható.

Rácsos lift (1 e.sz.) – hasonló mint a sima lift, de minden szint magasságában megállhatunk vele (?).

Teherlift (4 e. sz.) – a gépezetek szintek közötti mozgatására használható, csak kapcsolóval aktiválható.

Gravity lift (1 e.sz.) – Ez gyakorlatilag két lift, amelyek össze vannak spagócázva egymással. Ha az egyikbe beszállunk, akkor az lesüllyed, és magával cibálja a másikat. Ezt sokszor kell majd használnunk.... és sokszor meg is szívhatjuk majd vele.

Kapcsolók:

Itt nincs értelme a fajták felsorolásának, hiszen minden kapcsoló valamit kapcsolni fog. A legtöbbször lifteket tudunk aktiválni vele (gomb+le, gomb+fel). Vannak olyanok, amelyekkel szembe kell fordulni, és van olyan is, amelyiket oldalról tudunk megközelíteni.

Teleportok:

Hát ez a másik dolog, ami teljesen egyértelmű. A figurával a teleport alá állunk (olyan izé, egy bazinagy T betűvel a tetején), majd button, és egy másik teleport alatt találjuk magunkat. A teleportok párban vannak, oda-vissza lehet közöttük teleportálgatni.

Gépezetek:

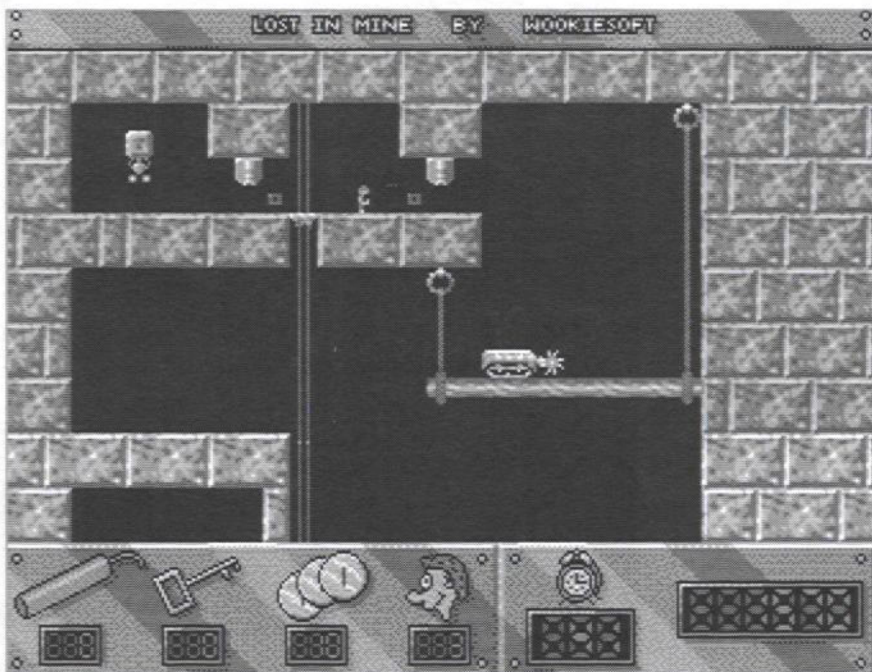
A gépezetek a lánctalpas kategóriába tartoznak, és különféle feladatok ellátására lettek kitalálva. Főként olyanokra, melyekre a gyenge emberi test nem képes. A gépezeteket csak a távirga (neszlécsoki) megszerzése után tudjuk használni.

Falmaró – olyan gépezet, amelynek elején egy jókora, berosált sünmalacra hasonlító tárcsa található. Evvel a gépezettel alagutat tudunk ásni a földben – vízszintes irányban. Sajnos a sziklát és a fémfalat nem szeresse.

Lézertank – evvel a szerkezettel a fémfalakat tudjuk elolvasztani, valamint a dinamitrudak aktiválására is kitűnően használható. Az általa kilőtt sugár egyéb anyagra hatástalan.

Fúrógépezet – egy hatalmas, lánctalpon mobilizált blekideki - vídia fúrógépezet. Segítségével lyukat tudunk fúrni minden anyagba. Sziklatömbök felrobbantásánál használatos – lyukat fúrni, lyukba gyömöszölni C4-est, lézertankkal ticsung bele – s máris szabad az út.

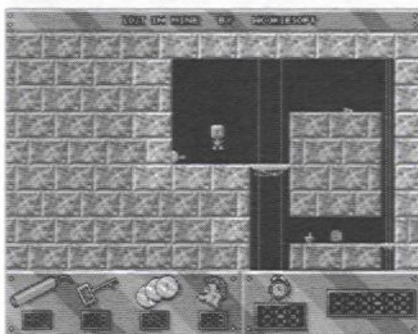
Útépítő gépezet – mint a neve is mutatja, evvel a szerkezettel nem kendert kell tilolni. A hatalmas mélységek felett egyszerűen csak át kell hajtani vele, s máris kész a remek strapabírású, nem magyar minőségű út (nincs kilopva belőle semmi – a játékban nem is lehet balatoni nyaralót csinálni).



Plafondzsaló – ez a gépezet a plafonra rögzített sínen tud mozogni (fel-le, meg jobbra-balra). Hatalmas fúrófejjel van ellátva, melynek segítségével aknákat tudunk ásni (függőlegeset). Sajna ez is csak a puhább anyagokkal tud megbírózni.

Egyéb estébék:

Gépezetfordító-gépezet – ez egy kapcsolóval aktiválható speciális tereptárgy. Minden lánctalpas gépezet csak egy irányban tud "dolgozni", ez sokszor sajnos nem elégséges a feladat megoldásához. A gépfordítóra rá kell állni a lánctalpassal, majd a megfelelő button megnyomására a lánctalpas elmerül – majd felbukkan megfordulva.



Ha ilyen nincs a pályán, akkor nincs is rá szükség (csak gondolkozni kell).

Mobil híd – ez a szerkezet egy kinyitható – becsukható "padló", kapcsolóval aktiválható. Hogy mikor melyik állapotban használható, azt a szitu adja (általában a zárt állapotban). Szerintem csak poénból lett berakva a játékba, hiszen a mezei megoldás-bonyolításon kívül semmi értelmeset nem találtam, ami indokolná a jelenlétét.

Gépezet irányító távirga – ez egy rádióadó berendezés, amelynek segítségével a lánctalpas és függő berendezéseket tudjuk vezérelni. Megszerzése elsődleges a pálya teljesítése szempontjából.

Kulcsok – a kulcsok rendkívül meglepő módon ajtókat nyitnak. Minden ajtóba minden kulcs jó. A kulcsok jó baró anyagból vannak, mert használat után azonnal eltörnek - magyarán csak egyszer használhatóak.

Lóvé – hősünk eléggé zsugori fajta, ugyanis szereti az összes lóvét felszedegetni, mielőtt a távozás hímes mezejére lépne. Ha felszedtük mind a pénzt, akkor egy hangjelzés adja tudtunkra a távozási lehetőséget.

Explosives – makacs sziklatömbök eltávolítását segítő, gyors égést produkáló anyag.

Ajtó – a hímes mezőre vezető ajtó – persze csak nyitott állapotban használható.

Szerencsére a bányában csak az idő és a gravitáció az ellenfél. Az aranypénzeket időre kell összeszedni, hősünk sajnos ugrabugrálni sem tud, valamint eléggé érzékeny a túl magasról való leesésre is (placcs). Egyéb ártó szándékú ellenféllel még nem találkoztam (apropó, nem tudja valaki, hogy a 7. pályát hogyan lehet megcsinálni?).

A program sokszor elég komplikált megoldásokat igényel a játékostól. Itt az ügyesség már nem sokat számít – csak az nyerhet, akinek gyorsabban forog az agya. Segítségként lett beépítve a játékba a (sajnos csak) hat pályánként adott level kód, amivel a későbbiekben magasabb szintről tudjuk folytatni a játékot. Ez nagyon jó dolog, de mi van, ha pl. a tizenegyedik pályán elvérzünk? Elég nagy szivacs a hatos pályáról újrakezdeni a dolgot.

Ez lett volna a Lost in Mine. Szerintem nagyon jó játék, csak néha elég erősen szívatja a játszani vágyót.

SAKMANUS



Inherit the Earth

Hol volt, hol nem volt... Hoppá! Hiszen még sehol sem volt! Még csak ezek után fog következni. Hogy micsoda? Hát a Morfok Kora!

Mesterem jóvoltából bepillantást nyerhettem a jövő átlagos halandóktól elrejtett misztikus fátyla mögé, és láthattam egy hatalmas faj pusztulását. Igen, ez a faj a miénk, az embereké volt.

Eljön majd a kor, mikor az ember nem elégszik meg a természet nyújtotta lények társaságával, és megpróbálja megváltoztatni azokat, isteni módra saját képére formálni. Így fogja majd megalkotni a föld nyüzsgő állataiból a morfokat. Hadd meséljek el róluk egy történetet.

Minden gond egy rejtvényfejtő versennyel kezdődött. Rif-nek, a róka törzs képviselőjének már csak az utolsó ellenfelével kellett megbirkóznia, hogy elnyerje az aranymedált. Már éppen azon kezdett el gondolkodni, hogy hová is akassza majd a díjat, mikor egyszer csak egy örömkiáltás jutott el a füléig: "Nyertem! Nyertem!" És valóban. Mikor feleszmélt álmodozásából, meghökkenve látta, hogy ellenfele legyőzte az utolsó feladatban. Ráadásul egy olyan egyszerű lépéssel, hogy annak még egy kéthónapos medvegyerek se dőlt volna be.

De hogy a rossz még rosszabb legyen, ebben a pillanatban megérkeztek az Erdő Király emberei a szarvas törzsből, majd röviddel utánuk a vadkan törzs kapitánya is megjelent katonáival. Az ezután következő bejelentés óriási felbolydulást keltett: "Figyelem! Azért vagyok itt, hogy mindenkit felszólítsak, ne hagyja el a várost. Ismeretlen tettesek elrabolták a Viharok Gömbjét a Szentélyből. Ismétlem: Míg a nyomozás tart, senki nem hagyhatja el a várost." Ez eddig még csak kellemetlenség lett volna,



ha hősünk egy szerencsétlen véletlen folytán nem kerül a figyelem középpontjába pont akkor, mikor a két törzs katonái épp hajbakaptak volna. Ekkor ugyanis - lévén, hogy a rókák nem épp a mindent a szemnek, semmit a kéznek elv terjesztői – őt gyanúsították meg a Gömb elrablásával. Csak egyféleképpen úszhatta meg a letartóztatást: a következő holdtöltéig meg kellett találnia a tárgyat. Addig is mindkét törzsből mellé állítottak egy-egy őrt, hogy vigyázzon rá, barátnőjét pedig "meginvitálták" a Vadkankirály palotájába mintegy biztosítékként.

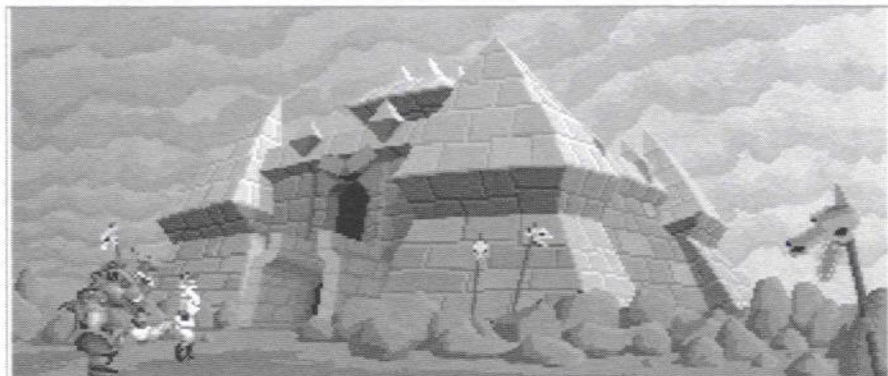
Megkezdődött hát a nyomozás. Mivel minden rejtvényhez szükség van az alapok megismeréséhez, először is

Rif elment a Szentélybe, hogy többet tudjon meg az esetről. Sajnos azonban az Őrző – érthető módon – rendkívül bizalmatlan volt, és valami jelet követelt a Szarvaskirálytól, hogy megbízhat ezekben a morfokban. Ez egy aranyalma volt, melynek átadása után az Őrző már tudta, hogy hőseink nem a gonoszt szolgálják, így hát a Szentély minden részébe belépést biztosított számukra.

A kertben egy eldugott sarokban egy különös lábnyomra lettek figyelmesek. Egyikük sem tudta megmon-



dani, milyen morftól származhat a nyom, így hát fölkaptak egy különös termést a földről, és elmentek a közeli faluba cementet vásárolni a mintavételezéshez. Az építésznél találtak



is egy zsákkal, amit a piacon a pénzváltónál eladott ezüstérem árából fizettek ki. Ezzel visszatérve a kertbe megtöltötték az ott talált vödröt vízzel, majd hozzáadták a cementet és rövidesen egy lábmintával lettek gazdagabbak. Már csak találni kellett valakit, aki megmondja kitől származik.

Erre leginkább a patkány törzs főnöke látszott alkalmasnak, aki egy csatornarendszerben rendezte be könyvtárát. A kapuőrnél viszont egy kis fennakadás történt, mert az váltig állította, hogy a főnökhöz csak meghívásra lehet bejutni. Persze Rif bebizonyította, hogy ez így nem egészen igaz: Megkérte barátait, hogy tereljék el az őr figyelmét, majd a fogasokról egy köpenyt magára kapva elindult a főkönyvtáros megkeresésére.

Egy kicsiny, zsúfoltan, ám díszesen berendezett szobában aztán meglelte Sist-et. Ismételten bebizonyosodott a patkányok hihetetlen mértékű felhalmozott tudásáról alkotott vélemények igaz mivolta, hiszen Sist azonnal tudta, milyen morfhoz tartozik a lábnyom, sőt még azt is meg tudta állapítani, hogy feltételezhetően merről jött a tolvaj. A gond csak az volt, hogy a patkánykodni szó fennmaradásának helyességét is

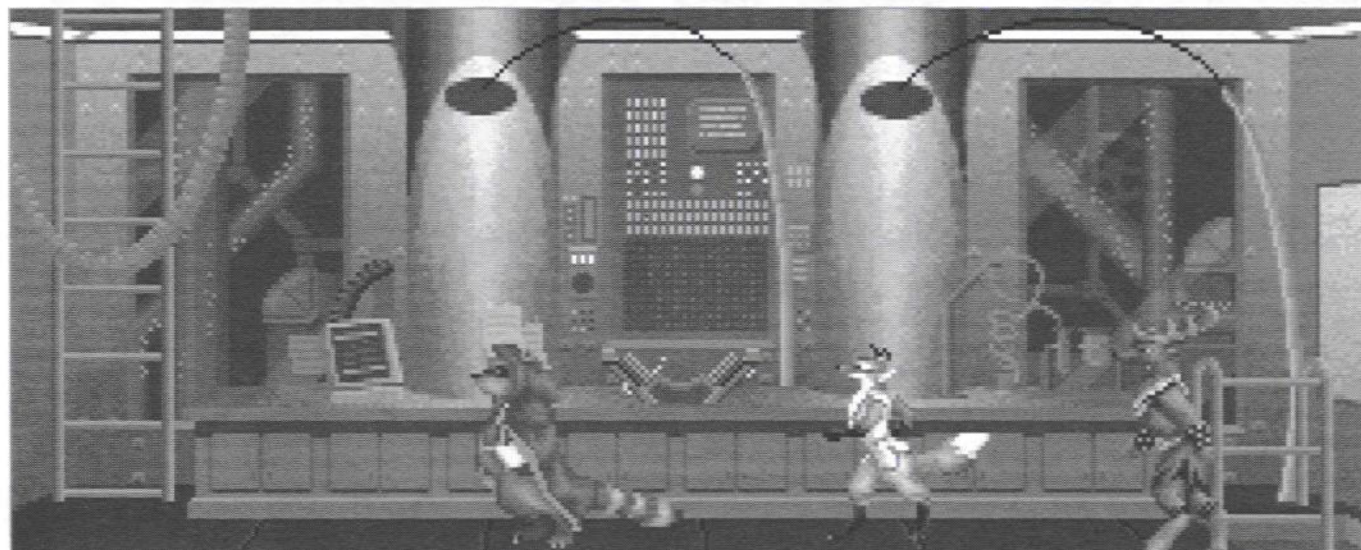


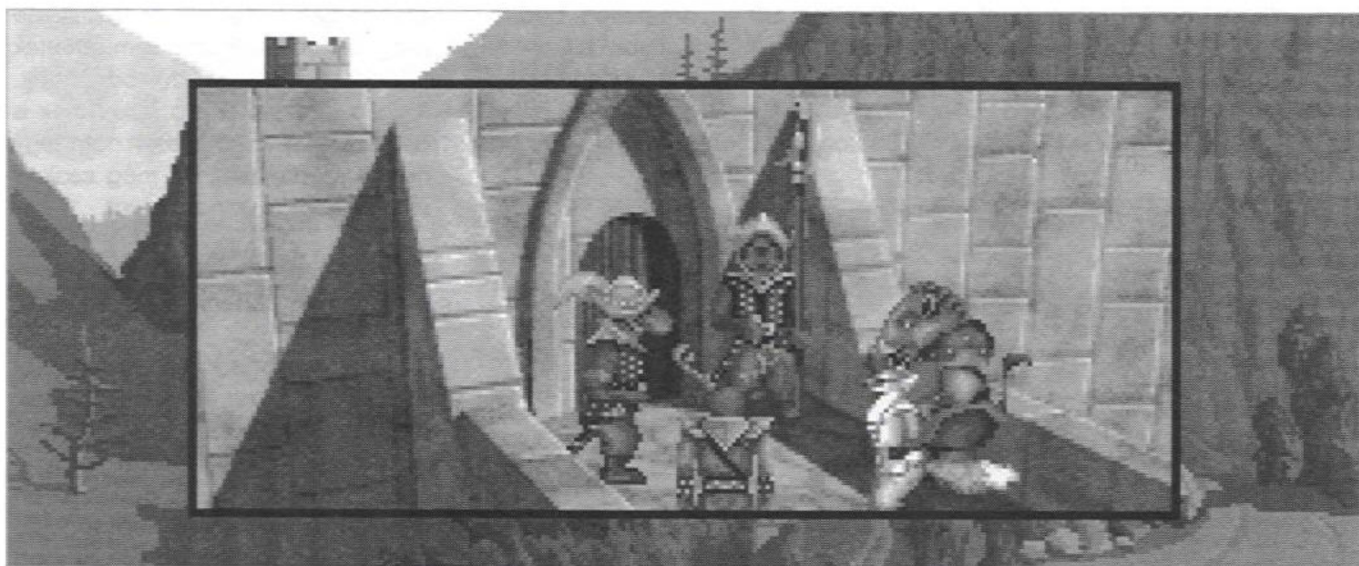
igazolta, ugyanis a tudását csak egyéb információkért cserébe volt hajlandó megosztani hőseinkkel.

Naná, hogy ez sem okozhatott gondot. Bár a Vadkankirály kastélya előtt posztoló őrök nem túlzottan lelkesedtek az ötletért, hogy csak úgy átengedjék a "tolvajt" és társait, de még csak a nyomába sem érhettek Rif villámgyors gondolkodásának. Még a legegyszerűbb trükköknek is bedőltek, így hát rövidesen nemhogy nem engedték be, de még csak el sem engedték volna a rókát.

Odabent természetesen semmi különös nem történt, azt leszámítva, hogy
egy iszapfürdőzés alkalmával egy gyűrű akadt Rif lábujjai közé. Sist, a patkány ebből aztán le is vonta a maga következtetését, hogy itt bizony háború készülődik, aztán gyorsan az északi vad hegységekre terelte a szót, ahová szerinte az igazi tolvaj menekült.

Ide viszont nem érdemes egy jó térkép nélkül útnak indulni, amivel viszont egyedül az asztrológus, Tycho Northpaw rendelkezik. Igaz, ő a kutyák közé tartozik és patkány még csak elvétve sem akadt ősei között, azért némi közös vonást mégis találni köztük: ő sem akar csak úgy segíteni. De ha a távcsöve működne, el tudna készíteni egy másolatot a térképéről.





Mivel a lencse van eltörve, a segítséget a falu üvegművesétől kell várni. Csakhogy ő akármekkora mestere is szakmájának, annyira azért nem, hogy egy domború üveget képes legyen megcsinálni, úgyhogy a tanács segítségét kell kérni. Ők viszont csak a tagoknak hajlandóak megmutatni a Mindenttudót, ahhoz viszont mindenkinek ki kell állni egy próbát. Szerencsére ez azért nem túl nehéz.

Hogy minden szép legyen újabb probléma következik, a Mindenttudó számára kevés az adat, Rif meg nem ismeri a messzelátó az ősidőkben használt megnevezését. Ezt ismét csak Sist tudja elárulni – ez alkalommal szerencsére ingyen. Ja, és persze hogy nincs megfelelő csiszolóanyag sem, amit viszont csakis a Vadkankirály dagonyájából lehet szerezni.

Nos, a lencsékért kapott térképpel már el lehet menni a hegyekbe, egész az útlezárásig, a Herceg palotájáig. Át viszont csak néhány szórakoztató történetért cserébe lehet jutni, amit nem is olyan egyszerű egy unatkozó kutyánál teljesíteni. De börtönbe jutni már bezzeg sokkal könnyebb. Sikerül is hőseinknek.

A küzdőszellem azonban még egy ilyen helyen sem hagyja el Rifet, a börtönőrtől elkunyerált kanál segítségével némi erőt adó táplálék elfogyasztása után pár pillanat alatt ki lehet kaparni a világ összes cellájában megtalálható laza követ, és megtisztítani a kivezető utat... A sárkány útvesztőjébe. Innét már csak órák kérdése a kivezető út megtalálása.

A hasonló történetek íratlan szabálya szerint a főhősnek kötelessége bajba jutott társain segíteni... Amint úgy gondolja. Ám előbb nem árt elvégezni a könnyebb feladatokat, mint például az orvos elhívását a beteg vadmacska gyerekhez.

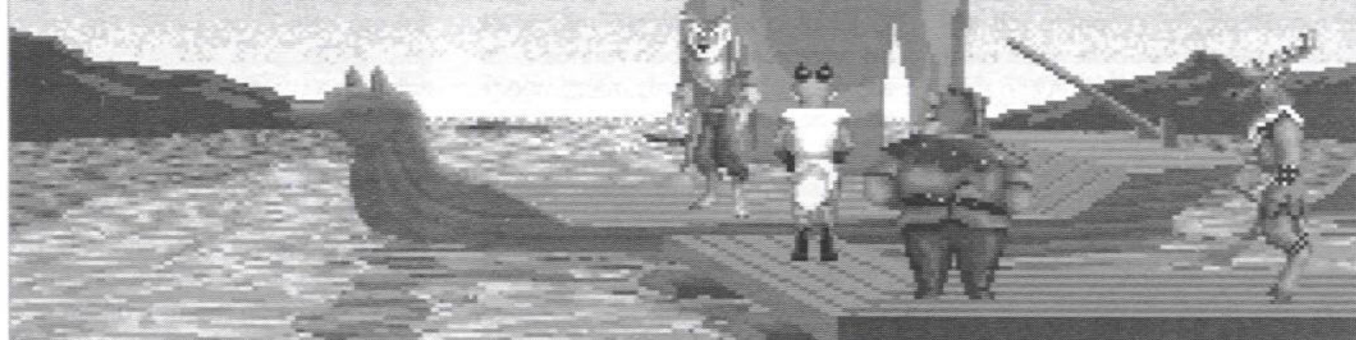
Ám bármennyire is ez a könnyebb feladat, mégiscsak lesz vele elég gond. A doktor elég félénk, senkit nem enged be a házába, csak akiben igazán megbízik. Mint például abban, aki a Rif által hurcolászott levelet átadja neki.

Aztán neki is jönnek a különféle kívánságai: a macskafű a tó partjáról, az ezüsttű Kylas Honeyfoot- tól a tisztások egyikéről, egy csupor méz a tölgyfától. Ez utóbbi jelentett csak kisebb gondot, mivel szükség volt hozzá a kőfejtőben található kovadarabkák egyikére is.

Most már aztán mindenki boldog lehetett. A doki elkészítette az ellenszert, a vadcica meggyógyult, Rif pedig bejutott a várba, hogy megmentse a többieket.

Rövid bolyongás után a díszteremen át el is jutott a Herceg hálószobájában, ahol a csikorgó deszkákat gondosan elkerülve ellopta a kulcsot az alvó kutya kezéből, aztán a kártyázó őrök mellett elosonva kinyitotta a börtönajtót, majd társaival a kijárathoz sietett.





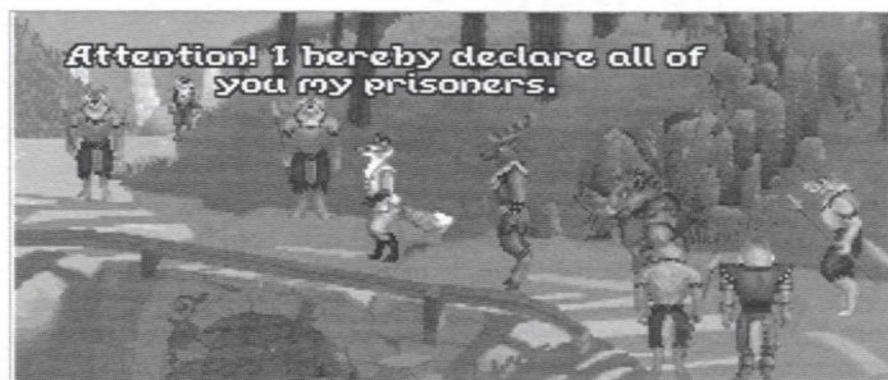
Nemsokára újra összefutott Kylasszal, akitől némi rábeszélés árán visszavásárolta a gyűrűjét a kőfejtőből szerzett kristályért cserébe. Aztán gyorsan meg is vált tőle a révésznél, miután a kötéllel átkeltek az útjukat elzáró szakadékon.



Érezték, hogy már nem sok lehet hátra a végső találkozásig. Elindultak a víztároló felé. Útközben egy vízesés alatt egy formás farkasleánnyal ismerkedtek meg, de erkölcsös létű róka lévén Rif csak pár üdvözlő szót szólt, aztán folytatta útját. Már épp azon kezdett gondolkodni, hogy hogyan fogja megtalálni a tolvajt errefelé, mikor egyszercsak összefutott a leghalálosabb farkascsapattal, mely rettegésben tarja a vidéket.

Nem tehettek mást, megadták magukat, így egy táborba hurcolták őket, ahol első ízben találkozhattak Vele, a Gömb elrablójával. Ismeretségük rövid volt, ám nem egészen problémamentes, hiszen újdonsült "barátjuk" egyetlen esélyt hagyott nekik, a halált.

Másnap hajnalban viszont, míg a csapat a környéken vadászott, Shiala érkezett meg, hogy kiszabadítsa a jóképű rókáját. Hőseink nem voltak túlzottan megijedve, annyi hülyeségbe belekeveredtek már, hogy az egy életre elég lett volna nekik, így hát szép komótosan beslattyogtak a főnök házikójába, és elemelték a féltve őrzött szobrát, mely ízléstelensége miatt csakis emberek műve lehetett.

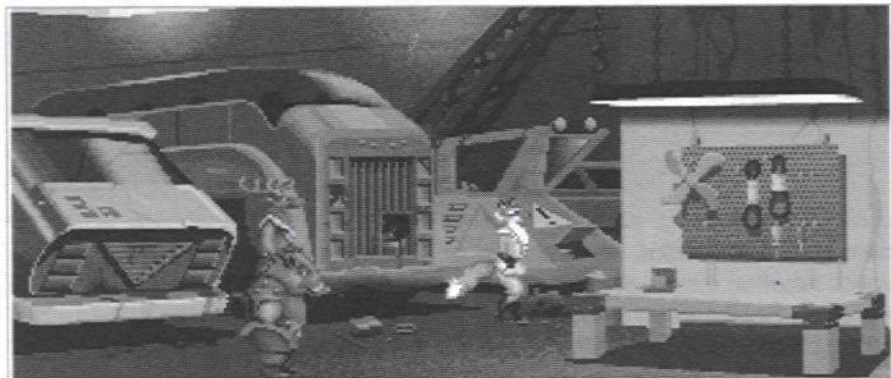


Mikor elkezdték felfedezni a szigetüket, újra elvetődtek a kikötőbe, ahol csodák csodája Kylas Honeyfoot várt rájuk. Azt már eddig is megtanulhatták, hogy ez a nagyra nőtt háziegér mindig fontos szerepet játszik, úgyhogy azonnal vad alkudozásba kezdtek. Rövidesen egy szoborral szegényebben, de egy olajlámpával gazdagabban indultak tovább az ősi romok közé.

Ahogy az ilyenkor már lenni szokott, az idő múlását csak néhány beragadt ajtó jelezte, amit az olaj rozsdátlanító hatásával újra átjárhatóvá varázsoltak. Fantasztikus látvány tárult elébük. Az egyik teremben valami gigantikus dárda-szerű fémizé lógott karnyi vastag láncokon, a földön meg különös fémdobozok pihentek, melyek belsejéből halvány remegés érződött. Ami azonban leginkább megragadta a figyelmüket, az egy tekercs drótkötél volt, lévén, hogy a sok szeméttel ellentétben ezt legalább tudták valamire használni. A másik szobában egy csavarhúzót találtak, aminek hatására vadul kezdtek rohangálni a különféle ötletek leleményes rókánk agyában, és a két tárgy valamilyen módú közös felhasználásán kezdett gondolkodni. Már ekkor világos volt ugyanis, hogy a kettőnek az égadta világon semmi köze egymáshoz.

Ámde a csavarhúzónak rövidesen hasznát látták a víztárolónál, pontosabban az ottani domb tetején

lévő fehér üvegszerű épületek ajtajának kinyitásánál. Odabent sok-sok villódzó képernyőt találtak, ami nagy méretük miatt teljesen érdektelen volt számukra, ám annál inkább megtetszett nekik a kis dobozka villódzó számokkal a belsejében, hiszen ez mozdítható, így ellopható volt. Különösen megörültek neki, mikor még tönkre is tudták tenni a hátulján lévő kis ajtó kinyitása, majd a benne lévő fémhenger kiszedése révén.



Immáron rettenetesen türelmetlenül várták, hogy mikor fog sor kerülni másik kincsük, a drót használatára. Nos, eddigre talán már mindenki rájött, hogy a drót jól vezeti az áramot, így hát logikusan következik, hogy a felhasználása egészen más irányú lesz, a sziklaparton a kis fémkártya felvételénél fog személyszállító szerepet betölteni Rif vaddisznó barátja hathatós közreműködésével.

Na, aki eddigre megszokta már a tökéletesen illogikus megoldásokhoz vezető utak felfedezését, az sajnos csalódni fog, mivel a kártyát a leolvasóba kellett dugni, a romok laborrészlegében.

Hőseink útja már alaposan a vége felé közelít, ugyanis már csak egyetlen tárgyat kell használniuk, hogy a főgonoszt végre kézrekaphassák... Persze ezt ők még nem tudták, de miért ne szúrjam el a poént?) Az irányítóteremben fellelhető fémháromszögbe kell a fémhengert helyezni, majd az egészet a vízesés mögött rejtőző barlangban a különös zárú vasajtóba.

Az ajtó kinyílik, hőseink berontanak a terembe, aztán jókorát koppannak, mert ez még mindig nem az utolsó szoba. Még öt-hat másik terembe kell eljutniuk, mígnem végre megtalálják a gonoszt, amint épp az időjárás megváltoztatásán fáradozik.

Ahogy viszont ilyenkor már lenni szokott, rettenthetetlen hőseink bátran vetik maguk a menekülni próbáló tolvaj után – elvégre mégiscsak háromszoros túlerőben vannak –, aztán meg is torpannak, mikor megérkezik az erősítés a farkasfőnök személyében. A gond csak az, hogy ez nem nekik jó.

No, de aztán minden megoldódik. A vadkan ideiglenesen eltünteti a farkast egy csatornanyílásban, a róka ellopja a tolvajtól a Gömböt, aki aztán nagy igyekezetében, hogy visszaszerezze bele is zuhan az alatta tátongó százméteres mélységbe.

Minden jó, ha jó a vége. Mindenki boldog, hogy megszűnt a veszély, Rif visszakapja ágyasát, az emberek nagy nehezen lemondanak a róka meglincseléséről, és a Vihar Gömbje is békésen várja a Föld fölmelegítését leállító kis parancsocskát, ami majd valószínűleg egy következő történet része lesz.

A mesének vége van, jó éjszakát gyerekek!

Talán csak még néhány szót szólnék arról, hogy hol is lehet többet megtudni erről a különös történetről. Nos, meg kell látogatni egy kis házikót, ami fölött valami olyan gondolatokat sugalló tábla található, hogy "Itt lehet CD-t venni.", vagy "Olcsóér' van a pécés lemez!", esetleg "Hiszen ez New World Computing székháza!", aztán sok-sok zöld papírosért cserébe meg kell szerezni egy olyan dobozocskát, ami tele van pakolva egy csillogó-villogó műanyaglemezzel, egy kevésbé csillogó-villogó kézikönyvvel és egy rakás kimondottan hétköznapi hirdetéssel, aztán már csak haza kell menni, berakni a lemezt a meghajtóba és már láthatjuk és hallhatjuk is az általam felvázolt történet aprólékos bemutatását.

Hogy mégis mire számíthat a vállalkozó kedvű kiscserkész? Egy rendkívül érdekes kis kalandjátékot fog látni. Hogy mi a bajom a mászkálással? Hát, csupán annyi, hogy túlságosan nagy területen van elszórva túlságosan kevés helyszín, ami egyrészt fél órás teljesen fölösleges mászkálást jelent még annak is, aki amúgy már ismeri az utat, annak viszont, aki még nem tudja merre menjen, hosszú céltalan bolyongást az utcák kiismerhetetlen forgatagában, vagy esetleg a csatornák és várak Minotaurusz labirintusát is megszégyenítő útjain. Ráadásul szerintem túlságosan is egyutas a történet, sőt nem csak arról van szó, hogy csak egyféleképpen lehet végigmenni a történeten, de még az egyes részeken belül sem lehet a teendők sorrendjét megcserélni. Igaz, elakadni ennek ellenére elég nehézkes, mivel a szereplők úgy szájba rágják a következő lépést, hogy azt még szánt szándékkal sem lehet nem észrevenni.

Szóval, bár a kalandjátékok szempontjait szem előtt tartva nem éppen egy nagy eresztés, a program és az egész játék hangulata mégis bőven kárpótol mindenkit a kevésbé jól kidolgozott történetért. Minden Quest-kedvelőnek bátran ajánlom.

Created By MM Rainbird



aprόHIRDETÉS

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/765

Eladó A1200 + egér + joy + 3.5" 520MB winyó + kábel + tartódoboz + Philips RGB monitor kábellel + CITIZEN 120D+ printer + sok szakirodalom, egyben (irányár: 145.000 Ft) vagy külön.
Fazekas László • 2030 Érd, Krasznahorkai u. 10.

DTP stúdió keres levilágító kezelésére betanítható kollégát.
Tel.: 129-6289, 06-20-390-154

ELADÓ 1MB-os Amiga 500+ számítógép, Philips CM 8833-II színes monitor Amigához, gyári külső 3.5" floppy drive.. Érdeklődni az alábbi telefonszámokon lehet:
Dikó István
napközben (9.00-15.00) 291-5919
este (17.00-20.00) 117-3442

Commodore Amiga 1200-es gyári csomagolásban 69.900 Ft-ért eladó!
Folk Péter
Tel.: 135-1289

Eladó A1200, 150 db lemez, 2 joystick, egér, könyvek, megkímélten 45.000 Ft-ért. Érdeklődni hétvégeken:
Szalai Krisztián • 8419 Csesznek, Vasút u. 4.

Amiga 2000 PC verziója eladó, sok tartozékkal, nyomtatóval, sztereo monitorral, 100db nagy - 50 db kislemezzel. Irányár 70.000 Ft, vagy monitor nélkül 55.000 Ft.
Tel.: 72/443-081

Eladó A500-hoz 4 MB RAM AT-buszos kontrollerrel együtt + Philips színes RGB monitor szűrővel és kábellel, videót is rá lehet kötni + 420 MB Coner vinyó (féléves). Irányár: 25.000 + 25.000 + 25.000
Szatmári Imre • 1087 Bp. Törökbecse u. 1. II/26
Telefonszámot egy héten belül felhívok.

Amigásokl! Feltehetőleg már megjelent a Power című magyar lemezújság legújebb száma. Ára: 1 darab lemez (amire felvesszük), és egy válaszboríték (amiben visszaküldjük).
Halmos János • 1193 Bp. Szigligeti u. 9. I/1

Action Replay III eladó.
Tel.: 06-52-363-607

Eladó egy A500Plus + 1.3/2.0 kickstart + TV modulátor + egér + joy + 80 db lemez + Workbench 2.04 + GURU magazin '95 decemberig.
Irányár: 30.000 Ft.
Radics Zoltán • 8200 Veszprém, Simon I. u. 1/c, I/5.
Tel.: 06-88-320-329

Eladó Amigához hangdigi 2.900 Ft-ért, plusz beszédfelismerő-parancsvégrehajtó(!) bővítés 1.000 Ft-ért.
Riczák Ferenc
Tel.: 32-410-433, 298-as mellék délelőtt, 440-734 délután.

Hé emberek! Látta valaki a Magnum II. 20.-ai adását? Tudja valaki a filmben szereplő program címét? (Ha létezik.) Infoért ellenszolgáltatás!
Ugyanitt programcsere amigán!! (Lista lemezen.) Érdeklődni válaszborítékkal:
Gazda Zoltán • 7400 Kaposvár, Kunffy u. 27.

Keresek A500-hoz egeret, 3,5"-es külső drive-ot. Hallott valaki az ADV 75 A típusú A500-ba való memóriabővítőről?? Hívja a (74) 317-357-et..

ParNet, illetve AT-buszos (2.5 -> 3.5) winchester kábel, 3.5"-es külső drive olcsón eladó. Továbbá HD kontroller és egy új Super Nintendo eladó.
Vámos László
Tel.: 184-9743

Amiga 4000-040 eladó.
Tel.: 251-76-86, este 160-59-05, Zoltán.

Blizzard 1230-IV/50 MHz turbókártya eladó.
Tel.: 06-96-242-105

Amigások PC-sek figyelem! Gépeitekhez bármit vagy éppen új gépet szeretnétek, tárcsázzátok a „Farmot"! Reménykeltő árakkal várom az érdeklődőket!
Tel.: 06-37-360-772

SCEneST '96

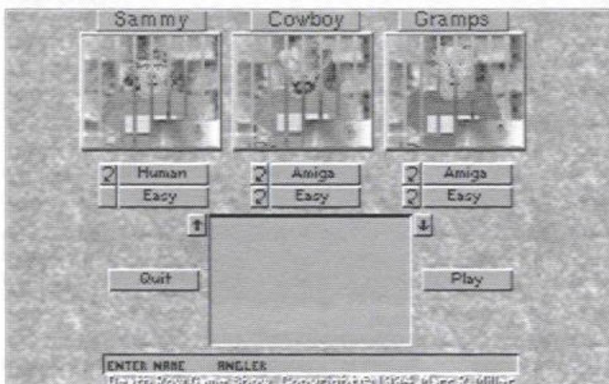
„The hungarian sceneparty"
1996. április 12-től 14-ig
péntek du. 4-től vasárnap de. 10-ig, NON-STOP
Budapest/Hungary

A helyszín (változatlan): Mechatronikai Szki. és Gimnázium, címe: 1118 Budapest, Rétköz utca 39. vagy Csíksomlyó utca 6.
Belépő: 700,- Ft
Összdíjazás: 3-400.000.- Ft értékben hardware esetleg software vagy készpénz. (A szponzorok számától és kedvüktől függ.)
A compok:
PC demo, PC intro, PC 4 kB intro,
Amiga demo, Amiga intro, C64 demo compo,
grafika compo, Ray-Trace compo, C64 grafika compo,
4 sávos zene, multi sávos zene, Beethoven, C64 music,
PC 4K game, Lamer compo, Wild compo, Fun compo,
Doom vetélkedő, szerepjáték verseny
Egyéb fantasztikus lehetőségek, mint pl.:
SCEneST'96 Party CD, SCEneST'96 T-shirt, SCEneST'96 Movie
További információ:
Oravecz Richárd (MELAN) • 1221 Budapest, Kapisztrán utca 23/b
E-mail: melan@dlux.sch.bme.hu
BBS: SCEneT (SCEneST Organiznig WHQ, Astroidea WHQ)
+36-1-2282883/22:00-10:00/28.8/MELAN/AI

SHAREWARE

Death Row Game Show V1.0

– Üdvözlök minden játékos kedvű nézőt, a mai Szerencse Villamos kerék vetélkedőnkben. Először is engedjék meg, hogy bemutassam három játékosunkat. Elsőként Anglert.



– Hi! Angler vagyok! Nyolc év szigorított.

– Második játékosunk Cowboy.

– Életfogytiglan, fegyveres rablásért.

– És végezetül Cramps elítélt.

– Cramps. Atombomba, heroin, prosti ..., két hét! De ártatlan vagyok!

Köszönöm, és üdvözöljük műsorunk támogatóját a Bilincs-rács Kft.-t. – Rács és bilincs rázás zaja a cellákból.

Végül üdvözöljük a rács mögötti nézőközönséget, és máris kezdjük a játékot. Látom, már mindenki elfoglalta helyét a villamosszékben.

Először Angler forgat... Bravó száz pont!

– Igen – szólt Angler – „P", mint Péé-cö.

– Nem nem. Nem talált – Kérek rákapcsolni a villamosszékbe száz volt büntetést.

– U.á.ó.i.

A szerencsekerékből ismert szókitalálósdi játék bizarr verziója a program. Ha belegondolok, néha én is egyetértenék ezzel a villamosszék módszerrel az itthoni játékban, mert ahogy elnézem milyen „értelmesen" viselkedik, gondolkodik egy-egy játékos, hát nem ártana ott is valamiféle szék.

A játék Amigán nem nehéz, három menet egy-egy játék. Utána lehet elölről kezdeni az egészet. A sok digitalizált hang és animáció (villany rázás) igen jól illenek a játék hangulatához. Mivel ez is Amos alkotás, így neki is min. A500, 1M B Chip kell.

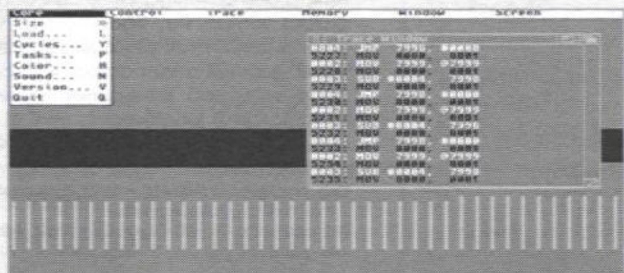


Marc R. Miller
Apt# 132
6326 E. Livingston Ave.
Reynoldsburg, Ohio 43068-4004

MADgic V4.1
(COREWAR GAME ASSEMBLY VIRUS)

A CoreWars, azaz a memóriaháborús játékok népszerűsége nagyon változó. Vannak időszakok mikor mindenki ezzel foglalkozik, máskor pedig elvész az ismeretlenség homályában. Pedig tudomásom szerint még mind a napig rendeznek világbajnokságot (Internet).

Az már csak természetes, hogy Amigára is írtak jó pár CW. „futtatót". Brazil barátomtól kaptam először hasonlót CW-t, de sajna az német verzió volt. A MADgic sem éppen új fejlesztés, de legalább angol verzió, s némileg eleget tesz a 2-3.0 -ás elvárásoknak.



Command line opció, ToolTypes beállítás, CPU típusa stb.

A program kezelése egyszerű és magától értetődő, de nem ezen van a lényeg.

Néhány szó a játékról.

A lényege abból áll, hogy a „futtatóba" betöltött két programot (Vírust) egymásnak eresszük.

A két program elkezdi ádáz küzdelemét a memóriáért. Az győz aki a legtöbb memóriát foglalja el, vagy kiirtotta az ellenséges programot.

A dologban az a szép és jó, hogy mi is írhatunk ilyen „programot". Ehhez persze elengedhetetlen megtanulni azt a pár utasítást amivel a programunk, vírusunk stratégiáját, tulajdonságait mi magunk határozzuk meg. A kész „vírus" source-t, a ARG névre keresztelt fordítóval tesszük betölthetővé (CLI).

A játékhoz nagyon-nagyon sok mintaforrást mellékelnek amiket öszszeeresztve sokat tudunk tanulni. Kezdőknek ugyancsak hasznos lehet a 35 k terjedelmű leírás alapos áttanulmányozása. Ha már saját programunkkal lealáztuk az összes mintavírust, már esélyllel nevezhetünk a legfalánkabb vírus címre.

Mark A. Durham (MAD)
durham@ricevm1.rice.edu
P.O. Box 301173
Houston, TX 77230-1173
USA

Wolpers V1.00

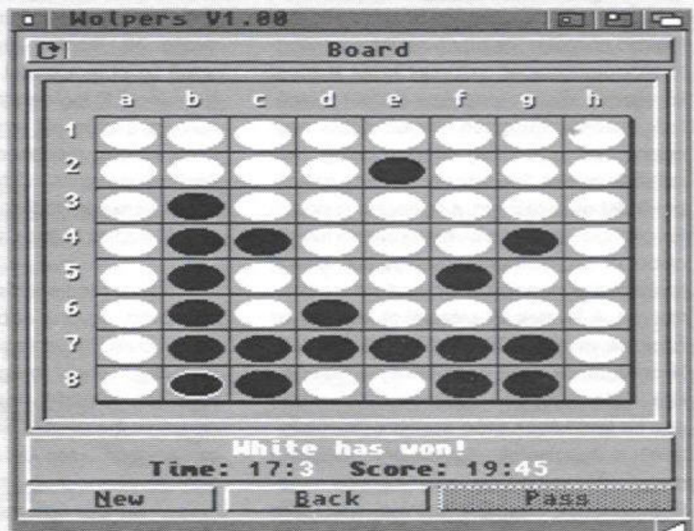
Sajnálatos okok miatt kimaradt ez az egyedülálló Othello (Reversi) alkotás az előző számból, pedig... ez a legjobb! az eddig létező összes Amigás Othello programok közül (tudtommal).

A programhoz mellékelt igen bő ismertetőből megtudtam, hogy:

1. Mind a mai napig rendszeresen megrendezésre kerülnek az Othello világbajnokságok. (Internet)
2. A programok nagyon intelligensek! Már öntanulóak!
3. A meneteket egy speciális pontozással értékelik.
4. Az eddigi világbajnok a LOGISTELLO.

A Wolpers regisztrált verziója is képes öntanulásra! A játékot maga a szerző tanította be, mintegy 5000 játszmát játszott vele és nyugodtan állíthatom, szinte verhetetlen a gép. Miért? Egyrészt magának a gépnek a taktikája kiismerhetetlen, azaz eltér az eddig megszokott stratégiáktól. Az eddigi programok túlnyomó többsége úgy taktikázik, az a stratégiája, hogy a kockákat a hozzájuk rendelt pontszám szerint értékeli. Ez úgy nyilvánul meg a játék közben, hogy megnézi azokat a lehetséges kockákat amelyekre tenni tud. Így természetesen arra a helyre teszi a maga korongját ami pontszámilag neki a legmegfelelőbb, kivéve ha a humán játékos esetleges jó lépését egy, a lehetségesnél valamivel kedvezőtlenebb lépéssel megakadályozhatja.

Tipikusan (és logikusan) a sarkok a legnagyobb pontszámmal rendelkező mezők. A Wolpersnek is ezek a sarkok az egyik főcélpont, de messze nem az elsődleges, stratégiája nem abból áll, hogy mindenáron előtted foglalja el a sarkokat. Nem! A „gép" ennél sokkal rafináltabb. Ő arra játszik, hogy Te csak oda tud tenni a korongodat ahova ő akarja, ez persze messze nem a legoptimálisabb kocka. Úgy taktikázik, hogy egyre szűkíti a Te lépés lehetőséged számát s a végén úgy 10-15 lépés után (figyeld csak meg), Te egyszerűen nem tudsz hova tenni, vagyis kénytelen leszel passzolni, és passzolni, és passzolni.



Közben a gép a kezdeti tetemesnek látszó előnyödet szétmorzsolja. Az első 1-2 menetben még valahogy tartani tudod magad, hogy ne kapj megszégyenítően nagy vereséget, később aztán... Amiga OS 2.0, 1 MB RAM és némi MUI mellett nem árt a minél gyorsabb processzor.

Az első képen ami az első játszma, Angler mint fekete tarol!, második kép, vagyis a második játszmáról inkább egy szót se akárcsak a többiről...

(Pedig ez a leggyengébb fokozat.)

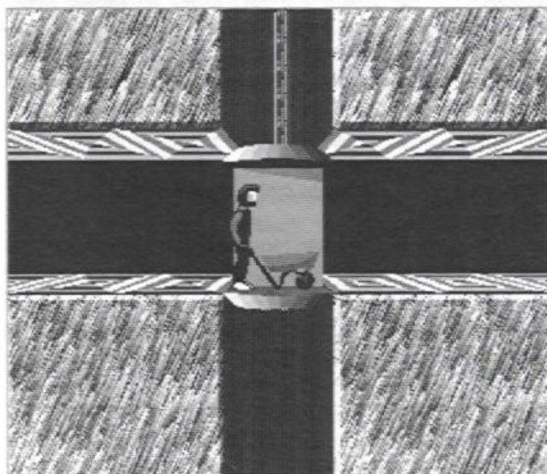
Erre azt mondhatjátok, nem tudok játszani. No igen, de én is ezt gondoltam, fogtam pár Reversi-t és egymásnak eresztettem őket.

Jelentem a bajnok – Wolpers.

Fussen Alvaro
Stockmattenweg 7
CH-3930 Visp/VS
fussen@satan.vmsmail.ethz.ch

WheelBarrow Hero

Imádom az őrültebbnél őrültebb játékokat, de ezt gondolom észre is vettétek. E havi játékőrületünk egy talicskás hősről szól...



Emberünk talicskával rohangál egy négyemeletes, emeletenként két-két szobás házban s az a feladata, hogy „járművével" összeszedje a szobákban található puzzle darabokat (16db). A darabkák felszedése úgy történik, hogy egyszerűen csak elé állunk vagy nekimegyünk a talon látható darabnak. A dologhoz hozzátartozik, hogy néha elég volt csak mellette eltaligázni (hiba!?). Ha sikerül kilopni a játékból képeket, azokon akkor jól látszik, hogy a játék 3D-s, méghozzá pontokból! felépítve.

A1200 gépen igen gyors a mozgás, ami egyébként joy jobbra-balra, illetve tűzgomb segítségével érhető el. Csak egyetlen egy dologra kell ügyelni, mégpedig arra, hogy kerüljük a hirtelen megállást. Ilyenkor ugyanis akkorát esünk, szaltózunk (egyenesen bele a talicskába) mint mostanában egyes járókelők. A játék jópofa, aranyos de 20-30 perc alatt végigjátszható némi gyakorlás után. Időlimit nincs.

A progi A500-A1200-on is jól fut, mérete 1 lemez.

GFB(TM)
BREGNEVEJ 9, 4840
NORRE ALSLEV
DENMARK.

FIGYELEM!

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél sajátkészítésű, PD, vagy SW játékot, a rovat számára. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközölhetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.
GURU • 1399 Bp., Pf. 701/765.

Angler

Levelezés

Nocsak. Egyre több jel utal arra, hogy az idén minden ellenkező híreszteléssel szemben mégsem marad el a tavasz. Ezen kijelentésemet olyan apró megfigyelésekre alapozom, mint például az egyre hosszabb és melegebb napsütés, az egyre sűrűbben hallható madárcsicsergés, valamint ismét levrovot követelnek tőlem mindenféle gyanús személyek a szerkesztőségben. Bár ez utóbbi nem éppen csak a tavaszra jellemző dolog. Szóval zajlik az élet. Sőt, úgy néz ki, hogy az Amiga GURU olvasótábora is felébredt a hosszú téli álomból, legalábbis valami ilyesmi tűnik ki abból az iszonyatos mennyiségű (szó szerint) levélből ami manapság elárasztja a szerkesztőséget. A levelek 99 százalékát jelenleg az általatok visszaküldött kérdőívek és interaktív kívánságlapok teszik ki, aminek nagyon örülünk, különösképpen azoknak amelyekben egy kis levélkében még egyéb észrevételeiteket is megírjátok. Egyébként nagyfokú meglepetés volt számunkra ez az óriási méretű érdeklődés, bevalljuk őszintén, hogy már az első néhány napban érkezett több száz(!!!) levél komoly sokkot okozott, hiszen senki sem számított ilyen méretű és pláne ilyen pozitív hozzáállásra. Nem rossz, utálni majd csak azok fogják akik a töménytelen mennyiségű kérdőívet feldolgozzák, azonban ez engem szerencsére nem érint. Mindenesetre ez a levrov a kérdőívekkel érkezett levelekből fog állni, ne mondja rám senki, hogy sosem foglalkozok aktuális témákkal.

Blizzard halál

Hello GURU Team! Előljáróban egy észrevétel a lappal kapcsolatban. Nagyon tetszik ebben a kis formában (is). Szerintem nagyon helyesen döntöttetek akkor amikor a nagyságot vettétek lejjebb minthogy az árat emeltétek volna feljebb (a FF GURU-ról nem is szólva). A többi véleményem a kérdőíven megtalálható.

Bevallom őszintén azt gondoltam, hogy ez a méretcsökkenés igen sok emberből fog vérengző fenevadat generálni, azonban döbbenten tapasztaltam, hogy erről egyáltalán szó sincs. Majdnem mindenki megértő volt ezzel kapcsolatban, sőt olyan is volt aki ennek hatására hirtelen felindulásból azonnal elő is fizetett a lapra. Mitöbb, olyan is volt aki azt mondta, akár még többet is fizetne a lapért, csak legyen. Mi van kispajtások, csak nem megijedtetek, hogy az utolsó papír amigás információforrás is elapad?

A másik dolog amiért írtam az 2 kérés lenne. Az első kérés: légyszíves küldjetek nekem 2 db 1 éves előfizetési csekket a GURU-ra. *(Rendben. Ez mindenkinek követendő példa. – Brazil)* A másik kérés kicsit bonyolultabb lenne. Pár tanácsra lenne szükségem. De nézzük sorjában a dolgokat. Nekem egy Amiga 1200-som van egy 850 megás Quantum wincsivel és egy Blizzard 1200/4 típusú turbókártyácskával. A kártya 1993-as gyártású, 4M RAM van rajta és egy 68882-es 25 MHz-es koproci. Idáig szépen működött minden, de sajnos a kártya bedöglött. El is vittem szervizbe, ahol sajnos nem tudták megcsinálni kapcsolási rajz hiányában. Annyit azonban meg tudtak mondani, hogy a ramok és a koproci jó, magával a kártyával vannak gondok. Ezzel kapcsolatban lenne néhány kérdésem. Hol lehetne kapcsolási rajzot beszerezni? Le lehet-e szedni valahogy a ramot és a koprocit? Ki foglalkozik kis hazánkban ilyennel? Egyáltalán mit lehet tenni? Bocs, hogy ennyi kérdést zúdítottam rátok, de ezekre a kérdésekre sajnos máshol nem tudok választ kapni. Remélem tudtok nekem segíteni.

Mészáros Zoltán Csaba, Füzesgyarmat

Sajnos meglehetősen rossz hírem van a számodra, ugyanis ebben a problémádban nem tudunk neked segíteni. Csak azt tudom javasolni, keresd meg valamelyik szervizt vagy hardverészt (nincs éppen túl sok...) aki Amigával foglalkozik, néhány címet találsz is az újságban. Ezen kívül esetleg még azt tudom javasolni, hogy ha hozzá tudsz jutni nyugati Amigás újsághoz (pl. Amiga Format, Amiga Magazin) akkor abban keresd meg a Blizzard cég hirdetését, hátha van nekik e-mail címük. Ha van, akkor esetleg Interneten lehet tőlük segítséget kérni. Hirtelen más nem jut eszembe. Azt nem javaslom, hogy a kártyáról leveđd a ramot vagy a koprocit amíg semmi biztosat nem tudsz a probléma okáról, legalábbis ha nincsenek foglalatban, hiszen akkor aztán szinte semmilyen esélyed nem lesz a kártya meggyógyítására. Hát ennyi. Ja igen. Ugye megpróbáltad másik 1200-esben is? Mert lehet, hogy a gépedben romlott meg valami. Volt már ilyenre is példa a történelemben. Ha végső elkeseredésedben már semmi megoldást nem találsz, akkor dobj fel egy levelet a GURU címére Ákos jeligére, a Guru team-ből ő foglalkozik Amigák javításával. (rádiótel.: 06-30-403-211). Erről ennyit.

Megakadások

Helló Brazil! Az új GURU megjelenése (96/1-2) vitt rá a levél megírására. Amikor az újságos kezembe nyomta a fele akkora szórakoztató magazint: a GURUt – megjegyzendő utóbbi számai sem voltak valami szívmelengetők – ledöbbentem a méretén. Aztán lapozgatni kezdtem, első megdöbbenésem – a tentit leszámítva – a Worms volt. Amigás újságban PC-s változat tesztje, ez egyszerűen felháborító. Én abból indulok ki, hogy az én Worms-omban nem ilyen az életcsík, a szélkijelző és nem lehet zoomolni, de a leírásban ezt nem említettétek meg, vagy csak véletlenül kerültek PC-s változat képei a 6-7-8. oldalra?

Hát izé. Fogalmam sincs. De mellesleg a játék PC-n és Amigán az említett minimális eltérésektől eltekintve tök ugyanaz, így aztán majdhogynem mindegynek érzem, melyik alapján készült a leírás. A lényeg, hogy van, bár nem is igazán a leírásra értem ezt, hanem a programra.

Lapozok tovább, megakadok a 19. oldal első oszlop 3. képén. Ha az AB3DSE oly szupi lesz, akkor ez lesz az egyik eredeti játékom a turbókártya mellett. Tegyétek már föl a következő GURU lemezmellékletére a prg játszható demoját. Very thanks. *(Ugyan nagyon jószívűek vagyunk, de ezt nem igazán tudjuk megígérni. – Brazil)* A következő amin megakadtam az a kérdőív volt, gyorsan ki is töltöttem, viszont a "megvennél-e egy alkalmi.." című kérdésre hirtelen hatalmasat csillantak a szemeim. Az utolsó kérdés alaposan lehűtött, mért ti nem tudtok/akartok a továbbiakban cikkeket írni e mestermûben? További meglátásaim ezzel a kérdéssel kapcsolatban: a PC és a CD GURU szerkesztése mellett nem jut idő/nem akartok írni a kevesebb profitot hozó Amiga GURU-ban (like Joypad). Ha viszont a jószándék lapul mögötte, akkor dicséretes ötlet.

Biztosíthatlak, hogy az utolsó kérdést ("írnál-e cikket stb.") nem azért tettük fel, mert nem akarjuk tovább az ujjízületeinket amigás cikkek írásával szétgyötörni. Fogd fel úgy az egészet, mint tehetségkutatást. Ha akad akár csak egy ember is azok között akik igennel válaszoltak (akad egynéhány) aki valóban komolyan gondolja a választ és jó cikkeket írna az újságba az már mindenkinek csak előnyt jelent, de elsősorban nektek olvasóknak az, hiszen a pénzetekért nyilván érdekes és használható cikkeket vártok. Sosem lehet azt tudni, milyen eddig rejtett agykapacitást lehet rátok szabadítani.

Lapoljunk tovább, 30. oldal: Move in Wovvv... és magyar. Yeah. PD Zóna: remélem a tervezett Amiga GURU cédén sok ilyen program rajta lesz. Hírek szuper, csak néha tesztelhetnétek is az ott leírt dolgokat, pl. DOS, Blizzard 1260, Falcon 040, stb.. *(Jó. Majd ha ad nekünk ilyeneket valaki, akkor leteszteljük. – Brazil)* Demológia változatlanul csúcs. Hátsó belső borító: végre valami újdonság! Nagy negatívum: kimaradt a CD-ROM rovat. Miért? Tegyétek vissza! Mindig azt olvasom el legelőször, úgyhogy CD-ROM rovat come back. Utoljára a leendő Amiga CD-re tegyétek föl: tömérdek demot, introt, képeket, utilitiket, zenei fájlokat és persze játékdemokat meg cikkeket, teszteket, csalásokat, meg csináld magad rovatot, készíthetnétek magatokról valami jó kis animot (min. 10 perc) esetleg stábfotót, ezek után bármit ami egy amigásnak hasznára válik. Viszlát Brazil, Amiga Forever.

Pálinkás Zsolt, Jászfényszaru

Na azért még ne nagyon éljétek ám bele magatokat az Amigás CD-be. Egyelőre mindössze arról van szó, hogy felmérjük az igényt egy ilyen kiadványra. Ha úgy tűnik a kérdőívek alapján, hogy érdemes megpróbálkozni vele, akkor arról majd szépen örvendezünk egy sort nektek. Addig azonban nyugi, és ne legyetek csalódottak akkor sem ha az egészből nem lesz semmi. Természetesen a lemezt PC formátumban csinálnánk meg, hiszen sokkal több PC-hez van CD-ROM mint Amigához, így aztán az is le tudna róla szedni anyagot, akinek a környezeté-

ben csak PC van CD-vel, úgyhogy ez ne legyen visszatartó tényező. Így legfeljebb csak az abszolút fanatikus amigások röfögnek majd egy kicsit, hiszen hiányolni fogják a hosszú fileneveket, de ennyit talán ki lehet még bírni nekik is. Szóval majd meglátjuk mi lesz ebből az egészből. Reméljük CD és nem fogpiszkáló. (A file-nevekről úgy tűnik lesz még vita – JOCO.)

Néhány apróság

Üdv GURU Team és hello Brazil! Utálok bevezetést írni, ezért mindjárt belevágok. Szóval. 1. Az újság összemenetele nem nagy tragédia, engem nem zavar nagyon, a lényeg az, hogy az ára nem változott. Azt hiszem most már a GURU a legolcsóbb (sz)ámítástechnikai lap.

Pontosítsunk: legalábbis ebben a műfajban. Persze ez nem igaz, mert van ennél még olcsóbb is, az más kérdés, hogy hogy néz ki és mi van benne. Nomeg Amigával már csak mi foglalkozunk, és ez néhány ezer embernek azért még úgy látszik fontos. Na nézzük tovább.

2. Mielőtt elküldenétek a lemezmellékletet, próbáljátok meg egy alap 1M 500-ason kitömöríteni. Nemtom honnan veszitek a CLI utasításokat, de nekem 1M-án nem tudta betölteni őket, mert nem volt elég memória! (Ez elég furcsa, mivel maga a file 4-5 kbyte hosszú!) Miután az 1.3-as workbench utasításait rávettem, működött.

Hmm. Szerintem a Bear a lemezekre a 2.0-as WB parancsait pakolgatja rá, és azok nem indulnak el az 1.3-as gépeken, de ez egészen természetes dolog. Mármint az, hogy a 2.0 parancsok nem mennek az 1.3-as gépeken. De tulajdonképpen az is természetes, hogy az új parancsok vannak rajta, manapság a legtöbb gépben minimum 2.0-ás rendszer van, akinél meg még nem, az nyugodtan kezdjen el valamiféle tuningoláson gondolkozni (mármint oprendszerileg) mert nagyon megéri.

A január-februári lemezről a Whell Barrow nevű prgt akartam futtatni (persze nem működött, de nem azért mert nem volt elég a memória). Az F1 megnyomásakor rossz file név jelent meg. És az utolsó megjegyzés: egy őszi lemezmellékletre elfelejtettétek rávenni a RAM-HANDLERt. Persze nem nagy dolog rámásolni, de nem volt rajta elég hely. *(Akkor mégiscsak elég nagy dolog rámásolni.. – Brazil)* Le kellett tömörítenem a C könyvtár tartalmát. Persze, most mondhatnátok, hogy nem haltam bele, de ez azért nem az én dolgom lenne! Szóval próbáljatok több figyelmet szentelni a lemezmellékletre.

Jó, majd megmondom a Bearnak, ugyanis az lemezmelléklet összerakását ő követi el. Egyébként halvány emlékeim a 2.0-ás rendszernek nem kell a RAM-HANDLER, valószínűleg azért nem tűnt fel neki a hiánya. De persze lehet, hogy tévedek. Na egy szó mint száz, majd mondom neki, hogy izé.

3. Az interaktív kívánságlap és a kérdőív frankó ötlet, a borítékban ezeket is megtalálod. Bocs, hogy billgéjtsz neve mellé egy halálfejet rajzoltam, de valahogy nem tudtam megállni. Ja, egyébként ha megkapom az ösztöndíjam, az lesz az első, hogy előfizetek. 4. Egy kérdés: mikor lehet kapni Magyarországon is az új Amigákat és mennyiért? *(Passz. – Brazil)* 5. Képzeld, végigjátszottam a Reuniont! És berhelés nélkül! Befejezésül annyit, hogy jó éjszakát (mert gondolom levrov írás után aludni fox..).

Bende László, Taszár

Nem fogok aludni, ma ugyanis valamiféle parajelenségtől vezérelve kora délután írom a levrovot, és ilyenkor meg nem szoktam aludni. Bár amilyen tempóban éppen most haladok, még az is lehet, hogy éjfélre leszek kész vele és akkor valóban az alvás lesz a következő műsorszám. Nem is tudom miért, de amióta odakint hétágra süt a nap (már van vagy öt perce), valahogy nincs kedvem idebent a levélkupacokat túrni, inkább el kéne vinnem az ebet futni. Megunta a játszadozást a levelekkel..

Egy új klub

Szia Brazil! Nagyon örülök annak, hogy még mindig él az Amiga GURU. Nem olyan nagy baj, hogy összement egy kicsit. Az a lényeg, hogy végre megjelent! Az újsággal kapcsolatban csak egyetlen problémám van: Varju Gergely programozástechnikai rovata. Könyörgöm, vegyétek el tőle a rovatot és hadd virágozzék az Assembly 4 oldalon!!! *(A kérdőívek alapján nekem úgy tűnt, hogy elég jelentős az érdeklődés a progtech rovat iránt, így minden valószínűség szerint marad. – Brazil)* Az egyik GURU-ban megígérted, hogy helyet biztosítasz a levelezésben a klubok számára. Szeretném, ha a Békés megyei Amigók is tudnának arról, hogy mostantól nekik is van egy klubjuk, a KAC. Ugyanis február 10-én megalakult a Körösladányi Amiga Club. Havonta egyszer szombaton 10:00-tól 16:00 óráig üzemelünk a Körösladányi Művelődési Házban. Hogy melyik szombaton vagyunk, az sok mindentől függ (RND). Az aktuális időpontot az érdeklődő Amigások bármikor megtudhatják tőlem, csak eresszenek meg egy telefont vagy írjanak a címemre. Köszi az ingyen reklámot és az Amiga Help-et! Amiga Rulez!!!

Kovács János, Körösladány

Lassan úgy nőnek a klubok mint a gombák eső után. Ennek nagyon örülök, és természetesen a továbbiakban is helyt adok a levrovban a klubok címeinek leközlésére. Akik tehát a KAC iránt érdeklődnek, megtehetik a következő címen levélben: Kovács János, 5516 Körösladány, Baross u. 9/1, illetve a 469-es számon élőben is érdeklődhetnek. Egy javaslatom azért lenne a klubbal kapcsolatban, mégpedig mint azt talán mindenki sejti, az összejövetelek idejével kapcsolatban. Nem ártana valami minimális rendszerességet bevezetni, mert a hol volt hol nem van típusú dolgok nagyon rövid ideig működnek csak. Remélem, a klub nem annyira régi voltára tekintettel van csak ez az ősállapot, és a közeljövőben rendeződik minden, hogy egy hosszan és jól működő amigás klubbal több legyen az országban. Jut eszembe, nem lenne az sem hülyeség, ha a klubok felvennék egymással a kapcsolatot, talán abból még valami értelmes valami is kisülhetne. Csak így tovább kispajtások, csak így tovább.

És végül

Hi Brazil & the dear GURU team! Brazil, meg szeretnélek kímélni a kézírásomtól, ezért pötyögöm a mondandómat (nem bírom értelmesebben kezdeni ezt a levelet). Mint minden nem normális GURU olvasó, én is elég régen érlelem magamban a levélírás szépségét. Hát eljöve a könyörtelen préri ménének levele is (gyk. ez az elmésen hangzó név én vagyok)!!! Akartam ám sört, fotelt, napfényt meg pálmákat is küldeni, hogy kényelmes dolgok között merülj el a levelemben, de a Moszkva téri postán a csomagok feladásánál egy vad külsejű ember dolgozott, akit uramnak szólítottam, de sajnos hölgy volt az illető. A postáról már csak a söröket tudtam kimenekíteni, most idehaza az írógép előtt kortyolgatom és közben arra gondolok, hogy neked is hogy ízlett volna.. Sebaj!

Már bocsánat, de mi az, hogy sebaj? Én ezt valahogy egészen másképp látom, igenis van itt egy kis probléma. Azt hiszem, fogok néhány keresetlen szót intézni az m.kir. posta valamelyik komolyabb vezetőállásban levő akárkijéhez, mert az mégsem állapot, hogy a postáskisasszonyokat lazán össze lehet keverni a jetivel és a végén még ők vannak megsértődve. Aztán szépen nem hozzák el nekem a bársonypapírba csomagolt havaji hangulatot sörrel. Szerintem sokkal jobban tennék ha fiatal bombázókkal tömnék teli a postahivatalokat, akkor a sör is ideért volna és a forgalmuk is gyaníthatóan nagyobb lenne. És akkor talán még lenne kedvem bepötyögni ennek a baromi hosszú levélnek a további részét is, igaz ugyan, hogy hely akkor sem lenne rá, de mindegy. Így már csak egy kisebb, ám annál fontosabb részlet következik, figyeljen hát jól mindenki.

(..) Viszont aki gyengélkedik, az a GURU! Vegyétek a lapot! Illetve FIZESSETEK ELŐ A LAPRA!!!! Én Segát, Nintendót, PC-t elviselnék a lapba, ha evvel megnőne az eladott példányszám. Összegzésképpen: Amigából sokat adtak el, ha gyártják, ha nem, újdonság még sokáig megfelelő mértékben lesz hozzá. A Hungary-beli usereknek pedig vennie kell a GURU-t, hogy ezekről hírt kapjon. Mit gondolsz Brazil, jól írtam? (..)

István Márk, Budapest

De még milyen jól. Ezzel a véleményeddel nem vagy egyedül, rajtad kívül még jó néhányan írtak valami hasonlót. Szóval nem kell elkeseredni, valóban lesznek új anyagok, új gépek meg havonta új GURU, bármennyire is úgy nézett ki az utóbbi két számból, hogy kéthavilappá züllöttünk. Valamennyire rendeződtek a dolgaink, így ha a papírgyárosok nem fognak további csillagászati árakat generálni és ti is venni fogjátok a lapot, akkor nem lesz semmi baj és nem kényszerülünk ellenőrző füzetnyi méretűre összezsugorodni. Na akkor maradjunk most egyelőre ennyiben mert a helyem szépen elfogyott, de mint mondtam, egy hónap múlva újabb ősi foglalkozás a levrov keretein belül. Addig meg nyomuljatok tovább. Csőváz.

Brazil

Ui.: hiába ez a kisebb méret, így is ugyanannyit kell írnom mint régen..

CHEAT MODE

Another World

Level codes :
EDJI, HICI, FLLD, LIBC, CCAL, EDIL
FADK, KCIJ, FLAK, LALD, LFEK

Epic

Codes for the battles :
Breakthrough/Breakout AURIGA
Wipeout (1) CEPHEUS
Wipeout (2) APUS
Glory MUSCA
Blastobjective/Blast PYXIS
Galactic Storm CETUS
The new order CORVUS
Retaliator FORNAX
Mother of wars CAELUM

Flashback

Level codes :

Easy	Normal	Hard
----	------	----
BACK	PLAY	CLOP LOUP
TOIT	CARA CINE	ZAPP
CALE GOOD	LYNX	FONT SPIZ
SCSI	HASH BIOS	GARY
FIBO HALL	PONT	TIPS

Moktar

Level codes :

6752	2845	3559	1015
9822	7541	2665	2466
1331	1802	0791	1204
2290	8311	2332	2578

Panza Kick Boxing

Efficient boxer :
A – 34, B – 5, C – 17, D – 11, E – 8
F – 32, G – 4, H – 33, I – 1, J – 55
K –10, L – 25, M – 16

Ants

L 1.INTRO	L 29.CASTOR
L 2.NITRO	L 30.ICED
L 3.PRISON	L 31.DONKEY
L 4.TYRELL	L 32.ROBOMAN
L 5.FORD	L 33.SUBRUN
L 6.KLINGON	L 34.BLISTER
L 7.POLICE	L 35.PANDORA
L 8.JUMP	L 36.HOPE
L 9.EDEN	L 37.ETHEREAL
L 10.AADVARK	L 38.VISTA
L 11.P TAU	L 39.ANGST
L 12.REGULUS	L 40.TEMPER
L 13.SABRE	L 41.STEEL
L 14.RASTA	L 42.MONGOOSE
L 15.TERRA	L 43.FLAME
L 16.EMPIRE	L 44.EXOFRAME
L 17.OEDIPUS	L 45.SCORE
L 18.ULYSEES	L 46.AYURSO40
L 19.KRAKEN	L 47.NEMO
L 20.FLEECE	L 48.MEGA
L 21.INDEX	L 49.INGOT
L 22.XENEX	L 50.WRAITH
L 23.KIRK	L 51.YTANGA
L 24.FIREFOX	L 52.IBSEN
L 25.PREACH	L 53.NATION
L 26.CHORD	L 54.JUXTA
L 27.TOCCATA	L 55.WURZEL
L 28.PLAIN	L 56.FIN

Bangboo

01 - BEGINNERS • 02 - GLAXON
03 - INSIDERS • 04 - PLEASURE FUTURE
05 - FRIENDS • 06 - HELP ME
07 - GRABBERS STONE • 08 - SILENT REST
09 - SCRAMBLE SCUMB • 10 - JILPONGIUSSA
11 - RADIO NOISE • 12 - DARK SIDE
13 - HINTERS HUNT • 14 - STAY A WHILE
15 - FREEHOLD • 16 - OLYMPIC DAYS
17 - BLOWING AWAY • 18 - CITADELS
19 - SIRIUS • 20 - STAGNATION
21 - ON THE RUN • 22 - TWINDOWN
23 - SPLATTER • 24 - PREFTECT
25 - VULCAN • 26 - COSMIC WINDS
27 - KLONDIKE • 28 - BURG BUDDY
29 - UNDER A STONESKY • 30 - PYRAMIDIOS
31 - CROSSROADS • 32 - MATICIAN
33 - PARALLAX • 34 - SUSPENSION
35 - SPELLSINGER • 36 - SILVERSTAR
37 - GRIZZLY • 38 - QUICKSHOT
39 - SLIMLINE • 40 - ENEMY UNSEEN
41 - PINGPONG • 42 - HILLTOP
43 - ONLY FORWARD • 44 - HIDEAWAY
45 - IMAGINATION • 46 - BLUBBER
47 - TEARS OF COLOR • 48 - FIRE
49 - SPANISH LADY • 50 - PUBLINERS
51 - BIGSHOT • 52 - GUMSHOE
53 - AKIRA • 54 - BLUES
55 - STRONG HELL • 56 - THE GUIDE
57 - PUSH OR PULL • 58 - HIDE AND SIKE
59 - HOLIDAY IN SPACE 60 - HOMO SUPERIOR
61 - SWINGING FOOLS • 62 - REDROSES
63 - AQUARIUM • 64 - LITTLE DEVIL
65 - A BAD DAY • 66 - SWINGING DEATH
67 - SUGARLAND • 68 - BUBBLEGUM
69 - NEVERMIND • 70 - DARKNESS
71 - TOO MUCH • 72 - YIIPEEHIYEE
73 - MANHATTAN • 74 - TIME AND AGAIN
75 - GHOSTWORLD • 76 - ALTERNATE
77 - THE DEAD • 78 - GARDEN OF PHARAO
79 - SHAKE A COKE • 80 - HURRY UP
81 - FLOWER POWER • 82 - ARROW
83 - FIRESTAR • 84 - FACING QUESTS
85 - VALHALLA • 86 - JUMPY
87 - MOONBASE • 88 - WHAT A GAME
89 - KNOCK KNOCK • 90 - FOLLOW ME
91 - ROTOR • 92 - LETS GO
93 - AGGLOMERATE • 94 - CRAZY
95 - SHUTUP • 96 - GETIT
97 - BUG • 98 - HAPPY BIRTHDAY
99 - GOOD LUCK

Fears

level1:	6D7FBC0F	level2:	6DFBBC0F
level3:	6C77BC0F	level4:	6CF3BC0F
level5:	6F6FBC0F		

Paradox

01	~Nothing..	02	SPHERE
03	CIRCLE	04	TURKEY
05	ROUND	06	LOGICAL
07	TIME	08	ELECTRIC
09	FRIED	10	ILLUSION
11	QUAD	12	MARBALL
13	BALLSA	14	ENIGMA
15	CHIPS	16	SOLVE
17	PUZZLE	18	FRY
19	BALLMAN	20	CHEATABALL
21	CLUE	22	ONEWAY
23	MANIAC	24	MOVABALL
25	BALLANTICS	26	CLEVER
27	TSC	28	TERRIBALL
29	GRID	30	BIGGEST
31	KEYPUR	32	FAKES
33	TRICKI	34	TIME OUT
35	ONOFF	36	LIGHTS
37	SWAPPERS	38	WOTHE
39	GRIDLOCK	40	JELLY
41	GUTS	42	FALSE
43	FLICK	44	TOMB
45	JUMPER	46	MEETBALLS
47	MULTI	48	RADIUS
49	KEYHOLE	50	JOHNYBALL
51	REVERSE	52	SLIME
53	BEND	54	BACKSWAP
55	COMPASS	56	OTHERSIDE
57	BALLARIX	58	INVIS
59	SCORE!	60	BALLIE
61	POKE	62	IRON
63	CAREBALL	64	SPHERIC
65	LOGICAL 2	66	LLAB
67	CHEEK	68	BALLS!
69	BLACK	70	ORDER
71	SAD	72	AIRBALL 7
3	POTTY	74	JOCKY
75	GOON	76	YUK
77	THINAIR	78	SLOPP
79	FOZZY	80	HA!
81	HYPNO	82	SHEEP
83	ROTATE	84	KING
85	EYEYE	86	HORRID
87	ZIPP	88	ABACUS
89	CUBE	90	SNOOKY
91	FLUSH	92	FANTASY
93	EDGE	94	VOODOO
95	DARKLORD	96	ZAPP
97	GRIZZ	98	HEAT
99	FUSION v.	100	ANGEL

Timekeepers

A save mentés első két byte-ja határozza meg a szintet és a pályát...

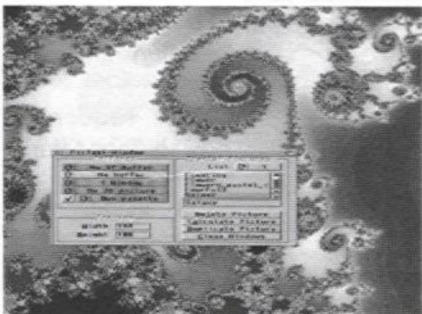
Bear™

PD ZÓNA

ChaosPro V3.0.116

Egy igényes

Egy újabb fraktálokból képet számoló program? Igen, de ezúttal egy olyan, mely rendkívül sok szolgáltatást nyújt, igaz csak megfelelő gép esetén... A fraktálok kapcsán kötelező gyakorlatnak számító Mandelbrot és Júlia halmazok mellett a program beépített formulái közé tartoznak az ún. elágazás-diagramok, a dinamikus rendszerek, plazma (2 dimenziós Brown mozgás), Lyapunov tér, IFS (iterated function systems), Lidenmayer rendszerek, diffúzió, továbbá a Brown mozgás.



E formulák sok esetben csak a fraktálok leglelkesebb rajongóinak mondanak valamit, azonban a mellékelt dokumentációban lehetőség van az elméleti alapoknak is utána nézni. A dokumentáció tanulmányozása már csak azért sem árt, mert lehetőség van saját képletek beépítésére is. E programmal lehetőség van animációk készítésére is, így nemcsak állóképekben gyönyörködhetnek a rajongók.

Egyetlen probléma a megfelelő gép. A program minimálisan 68020 processzort igényel koprocesszorral párosítva. E mellett még OS2.0-ra is szükség van a használatához. A sebességét tekintve nem tartozik a leggyorsabbak közé, de támogat több grafikus kártyát is. Ezek után már jó hír, hogy a program public domain, azaz teljes változat, mely nem tartalmaz korlátozásokat. A 3.0-ás változattal egy egészen új lehetőség is van, melynek révén Envoy alapú hálózatban a fraktálok számolásában a hálózat valamennyi gépe részt vehet.

Dupfinder v1.0

Melyek azonosak?

Előbb-utóbb mindenki hard diskjén egyes file-ok több példányban fognak létezni, annak ellenére, hogy ez nem mindenesetben áll a szándékában. Az azonos file-ok megkeresése nem kis feladat, de a dupfinder segítségével alaposan megkönnyíthető.

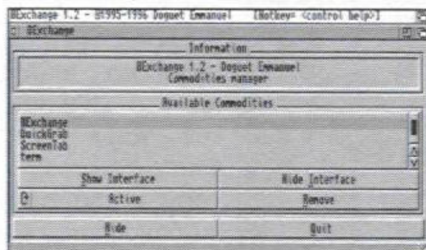
A program egyedülálló módon lehetőséget biztosít arra is, hogy az azonos, de eltérő névvel rendelkező file-okat is meg lehessen találni. A szolgáltatások közé tartozik, hogy nem csak egy könyvtár adható meg, hanem több is, melyek között is elvégzi az összehasonlítást (továbbá az alkönyvtárak sem jelentenek akadályt...).

A C-ben írt program freeware, a szerző mellékeli a forráskódot is. Egyetlen probléma van a használatával, a sebessége. Egy nagyobb disk összehasonlítása még gyorsabb gép esetén is órákat vehet igénybe.

BGUI-Exchange 1.2

Egy klón

Ha egy programozónak semmilyen más (értelmes) ötlete sincs, akkor kiválaszt egyet a rendszer parancsok közül és ír egy hasonlót, mely legalább annyit tud mind az eredeti.



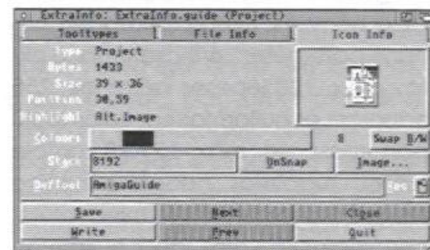
Ez a program is hasonló okokból született, jelenlegi változata még csak abban tér el, hogy a bgui.library rutinjainak használatával átméretezhető grafikus felülettel rendelkezik. A későbbi változatokban ARexx interface-t is ígér a szerző, mely révén némileg bővülnek a felhasználási lehetőségek.

A szabadon terjeszthető program Giftware, a szerző nem szab határt az általa elképzelhető ajándékoknak.

ExtraInfo V1.3

Több állítás, egyszerűbben

A Workbench screen menüjén keresztül elérhető Information funkció helyettesítésére szolgál ez a két darabból álló segédprogram. Az együttes első darabja a tulajdonképpeni kibővített tudású Information program. Ennek segítségével nem csak adatok kérdezhetők le, hanem a rendszernél jóval kényelmesebb formában lehetőség van azok módosítására is.



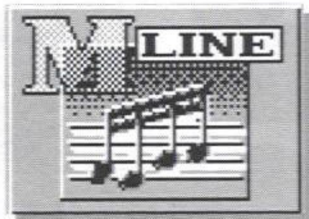
A módosítható adatok között olyanok is szerepelnek, melyek megváltoztatása a rendszer segítségével más menüpontok használatával, vagy csak más segédprogramok segítségével történhet. Ilyen pl. az ikonok pozíciója (numerikusan), vagy a file-ok verzió információinak lekérdezése, hogy az ikonok 0-s és 1-es színének felcserélése ne is legyen említve.

A másik program a menüben cseréli ki a funkciót, így az indítása után a WB Information menüpontja az ExtraInfo-t fogja elindítani.

A programok freeware-ek, működésükhöz OS2.04+-t igényelnek.

(JOCO)

MusicLine

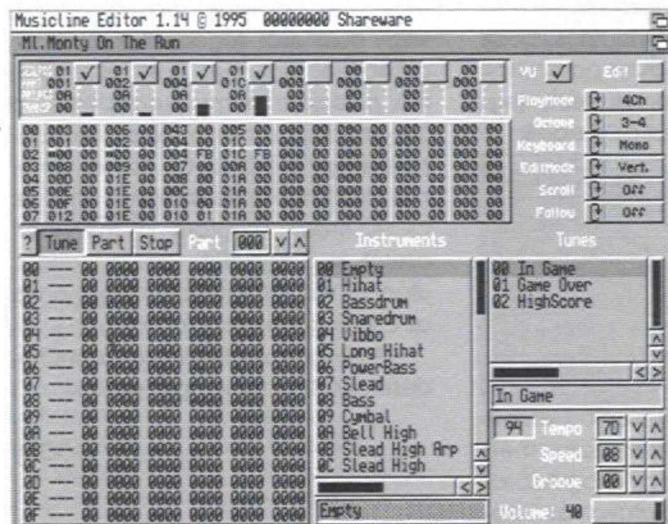


Ha valaki Amigán jó zenét akar szerkeszteni, akkor két dologra lesz feltétlenül szüksége. Az egyik az a tehetség, melyet a mindenható mindenkinek kénye-kedve szerint osztogat, a másik pedig egy jó zeneszerkesztő. Nos, mivel Ysthen helyett tálentumot adni nem tudok, így inkább egy music editor ismertetését látom célszerűnek.

A Music Line Editor nem egy szokványos értelemben vett "trekker", mivel e program elvileg ötvözi az eddig ismert zeneszerkesztők valamennyi tulajdonságát. Az elvileg szó azért került a mondatba, mivel a teszteléshez használt A3000/25-ös gépen bizony egyszer-kétszer kiírta azt, hogy kevés neki a CPU teljesítmény. Igaz, ez csak akkor történt, amikor nyolccsatornás mesterkedésre akartam rábírni mindenféle effektekkel együtt. A program négyéves kemény fejlesztés eredményeképpen született, és a lehetőségeket megtekintve talán nem telt el hiába az a négy év. Felsorolásképpen néhány paraméter: 4/8 csatorna, 5 oktáv, max. 128 lépéses szólamok, 255 hangszer és hullámforma, valós idejű part transpose, max. 127 kB sample méret, rugalmas hangszerstruktúra (vagyis hangszerünkkel mindenfélét csinálhatunk), valós idejű hullámforma effektek (transform, phasing, mix, resonance, filter), animation (lényegében samplét csinálhatunk szintetikus hangokból) és ami szerintem a legnagyobb, ütemenként egyszerre öt effektet lehet keverni. A program jövőbeli verzióiban ígérnek sample/waveform editort, MIDI támogatást, új effekt parancsokat, több keyboard shortcuts-t, valamint azt, hogy több csatornát láthatunk egy időben. Az új verzió(k) beszerzését illetően lásd a Guide file-t!



A programnak betöltéskor igen egyszerű tracker kinézete van, de ez ne tévesszen meg senkit. Első próbálkozások előtt érdemes meghallgatni a minta zenéket, melyek erősen chip-music módjára szólnak, de a figyelmesebb hallgató rögvest észreveszi a teltebb hangzást és a szinte maradéktalan SID feelinget (aki nem tudná, az Amigának nincsenek programozható szűrői, ellentétben a C64-ben használt SID-del, így a "lebegtető" és más jólhangzó effekteket a CPU-nak kell vagy "real time" kiszámolni, vagy pedig egy hullámformára előre kiszámoltatni).



Csupán (egyelőre) két fő képernyővel, a sequencer és az instrument editorral rendelkezünk. A sequencer hagyományos, alul a szólamokba a hangokat, míg a fenti képernyőn a szólamok sorrendjét tudjuk editálni. Zavaró lehet (trekkereken nevelkedetteknek), hogy egyszerre csak egy részt (part) látunk (ebben a verzióban – lást fentebb), így jobban oda kell figyelni az időzítésekre és ütemek egybeesésére. Bár e szempontból meg tudom érteni a készítőket, mivel a part editorba be kellett férnie az öt effekt-vezérlő oszlopnak is. A programban használható effektparancsok szintaktikájáról a HELP billentyűvel kérhetünk infot.

A sequencer egy sorának felépítése:

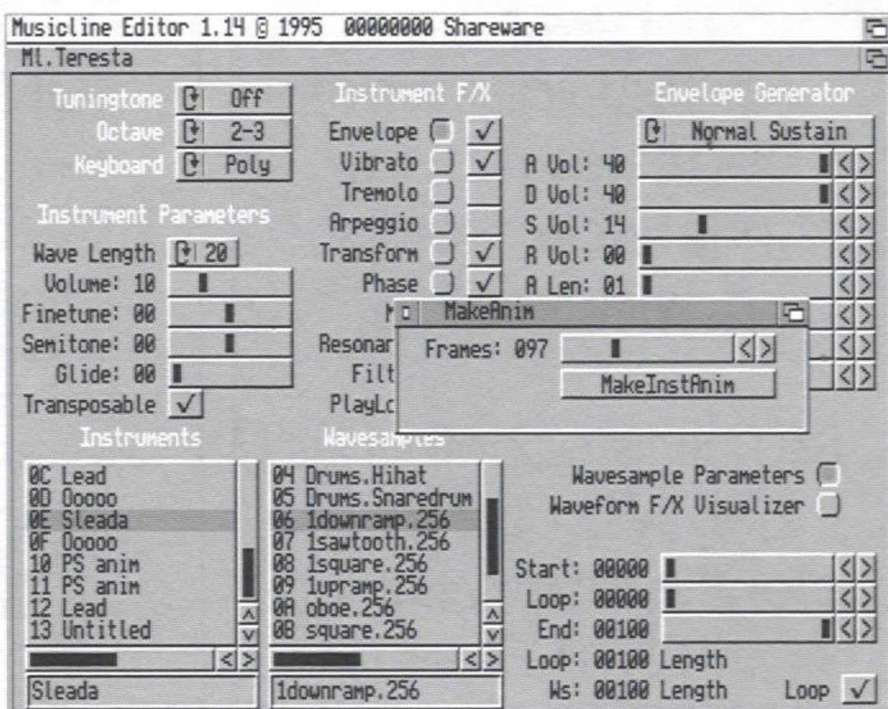
A legelső két szám az aktuális pozíció, ez után csatornánként öt szám következik (ABB CC-vel fogom jelölni ezeket).

A sequencerben használható effektek:

A=0: transpose. BB az aktuális part száma. A transpose mértéke (CC) az egész partra van vonatkoztatva. Ez annyit tesz, hogy az itt szereplő értéktől függően a program az egész partot lejjebb vagy feljebb játssza le (hasznos pl. oktáv- vagy hangnemváltásnál, nem kell új partot csinálnunk). Normál lejátszásnál CC értéke 00.

A=W (wait), ill. pause jel (mint az audio-video berendezéseken): BB=hossz, CC=sebesség.

A=J (jump), ill. felfele nyíl: visszaugrás. BB=pozíció, CC=ugrások száma.



A=E (end of voice), ill. kis négyzet: zene vége. BB, CC nem használt.

A sequncer többi része nem hiszem, hogy bárkinek is problémát okozna. Beállíthatjuk a playmodét (4-8), a billentyűzet-oktávátfogását, poly- és monofoniáját, a kurzor mozgását editálás közben, a scrollozódást és a lejátszás követését. Az instruments ablakból az éppen használatos hangszert, a Tunes-ból pedig a zenét választhatjuk ki. Beállítható még a sebesség, a tempo és a groove értéke, ami e kettő tartományát határozza meg.

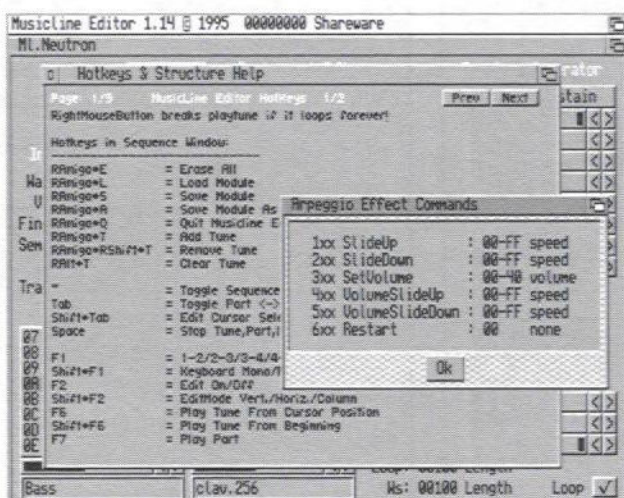
Menjünk most át az instrument editor képernyőre. Az első szembeötlő dolog az Instruments F/X, ahol szabályozni tudjuk az összesen 10! effektet. Nézzük csak őket szép sorjában.

Envelope: burkológörbe (amikor az építőipari munkás újralátja este a reggelijét...). Ez egy szabványos ADSR generátor. (ADSR=attack, decay, sustain & release, magyarabbul talán felfutás, engedés, kitartás és lecsengés a jó definíció. Aki már szerkesztett hangszert Sonix-ban, az tudja, hogy miről is van szó.) Ezeknek a pontoknak két értékük van (kéttengelyű koordinátarendszer), hangerő és hosszúság.

Vibrato: vibráltatja krsna neveit, vagyis most csupán hangszerünket. Magyarabbul a hangmagasságot tologatja a beállított értékek szerint.
Tremolo: ugyanezt teszi, csak a hangerővel.

Arpeggio: igen összetett effekt, nevezzük talán piiiiiprluprluprlu-nak. Lényege az, hogy az effektet ugyanúgy fel kell építeni, mint a part editorban. Segítségképpen a guide file tanulmányozását és sok kísérletezést ajánlok.

Transform: maximum 6 hullámforma morfolására van itt lehetőségünk (5 + az alap). Useful effect.



Phase: fázismoduláció, mely élőbbé, teltebbé teszi a hangszer hangzását.

Mix: két hullámformát keverhetünk. Ha mindkét hullámforma azonos, akkor nagyon jó Chorus effektet kreálhatunk.

Resonance: fura effekt. Vibráltatja a hangot, de a lényegére kísérletezéskor biztosan mindenki rájön.

Filter: aluláteresztő vagy "resonance" szűrő. Leginkább lebegtető hatásként tudom leírni az eredményt.

PlayLoop: hangszerünkön belül loopolhatunk egy részt. Hasonló a MakeAnim-hoz (lásd lejjebb), csak többek között ez nem kerül akkora CPU-időbe.

Ami itt még említésre méltó az a MakeAnim menüpont, ahol is "újraszámoltatott" szintetikus hangszereket hozhatunk létre. Ez nagyjából annyit tesz, hogy a rövid hullámformát virtuálisan meghosszabbítja, így az jobban használható bizonyos effektekre. Aki többre kíváncsi, annak megintcsak a Guide file-t tudom ajánlani.

Ennyit tartottam leírni valónak a MusicLine editorról. Remélem a kezdőknek elég erőt ad az elinduláshoz, a profik pedig nagyjából átlátják a program lehetőségeit. Nekem azért kedves nagyon e program, mivel tökéletes analóg szintetizátoros hangzásokat lehet belőle kicsiholni anélkül, hogy órákig kísérleteznék egy hullámforma loop-pointjának a beállításával. A használható effektek is nagyon jók, csak egy bizonyos határ felett elkél a turbókártya (vagy fastram). A proggi ProTracker Modul kompatibilis, így bárki betöltheti régi szerzeményeit egy kis re-designolásra. A hivatalos hardware-igény mindössze 2.0-ás KickStart, bár melegen ajánlott egy 1200-es bővítve (ha teljesen ki akarjuk aknázni a lehetőségeket). A program általam tesztelt verziója shareware, így nem lehet gond a megszerzése (üres lemez + boríték bélyeggel).

M.D.White Fül

SONY MUSIC JÁTÉK

GURU 95/9

A nyertesek:

Liebe István, Vecsés
Hertvig József, Túrkeve
Korosa Olivér, Mosonmagyaróvár
Balogh P. Zoltánné, Sátoraljaújhely
Koós Miklós, Balatonvilágos
Vojtarek Gábor, Salgótarján
Huszarek Miklós, Budapest
Bakó Tamás, Budapest
Nagy Gergely, Ózd
Kovács János, Tata

Gratulálunk a nyerteseknek, a nyereményeket a Sony postán küldi el.

Megrendelőlap

☐ PC GURU 93/1
☐ PC GURU 93/2
☐ PC GURU 94/1
☐ PC GURU 94/2
☐ PC GURU 94/3
☐ PC GURU 94/4
☐ PC GURU 94/5
☐ PC GURU 94/6
☐ PC GURU 94/7

....db * 120 Ft = ... Ft

☐ PC GURU 95/1-2
☐ PC GURU 95/3
☐ PC GURU 95/4
☐ PC GURU 95/5
☐ PC GURU 95/6
☐ PC GURU 95/7
☐ PC GURU 95/8
☐ PC GURU 95/9
☐ PC GURU 95/10
☐ PC GURU 95/11
☐ PC GURU 95/12

....db * 170 Ft = ... Ft

☐ GURU 92/1
☐ GURU 92/2
☐ GURU 92/3
☐ GURU 92/4
☐ GURU 92/5
☐ GURU 93/1
☐ GURU 93/2
☐ GURU 93/3
☐ GURU 93/4
☐ GURU 93/5
☐ GURU 93/6
☐ GURU 93/7
☐ GURU 93/8
☐ GURU 93/9-10
☐ GURU 93/11
☐ GURU 93/12

....db * 70 Ft = ... Ft

☐ GURU 94/1
☐ GURU 94/2
☐ GURU 94/3
☐ GURU 94/4
☐ GURU 94/5
☐ GURU 94/6
☐ GURU 94/7
☐ GURU 94/8
☐ GURU 94/11
☐ GURU 94/12

....db * 100 Ft = ... Ft

☐ GURU 95/1
☐ GURU 95/2
☐ GURU 95/3
☐ GURU 95/4
☐ GURU 95/5-6
☐ GURU 95/7
☐ GURU 95/8
☐ GURU 95/9
☐ GURU 95/10-11
☐ GURU 95/12

....db * 150 Ft = ... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Összesen: .... Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)
☐ 1 éves PC GURU előfizetés (3000 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1500 Ft)
☐ 1 éves CD GURU előfizetés (5250 Ft)
☐ 1/2 éves CD GURU előfizetés (2700 Ft)

INTERAKTÍV KÍVÁNSÁGLAP

1. program kódja ☐☐☐
2. program kódja ☐☐☐
3. program kódja ☐☐☐
4. program kódja ☐☐☐
5. program kódja ☐☐☐

Egyéb kívánság (játékprogram): ....

Egyéb kívánság (felh. program): ....

Név: ....

Cím: ....

FILMVILÁG

JÁTÉKHÁBORÚ - TOY STORY

Ugyan az előző számban már beharangoztam ezt a filmet, de most ismételten szólnék róla, mert ebben

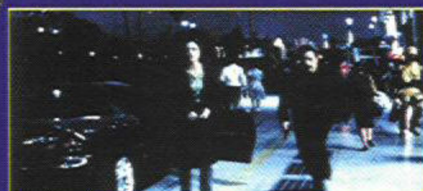




a hónapban, tehát márciusban lesz a bemutatója és az infoból sosem elég. Ennek megfelelően most nem a történetről szólnék, hanem a technikai csemegékről. A Játékháborúban szereplő valamennyi teremtmény valóban létezik a virtuális térben. A megmozgatott tárgyak és figurák mindegyikéről számítógépes modell készült. A filmhez csaknem kétezer ilyen modellt készítettek. A díszleteket, berendezéseket CAD-rendszerekkel tervezték. Tehát az alkotók mindent megtettek azért, hogy ne egy steril, rideg világot, hanem egy maximálisan reálisnak tűnő, működő teret hoztak létre. A film a Walt Disney Pictures és a Pixar Animation Studios közös vállalkozása. Amit a Pixarról tudni kell. 1979-ben alakult a Lucasfilm részlegeként, és 1986 óta működik önálló vállalkozásként. A cég korai munkái ismerősek lehetnek a Jedi visszatér, vagy a Star Trek II. (The Wrath of Khan) részéből. A két cég első közös munkája a Kis hableány volt, majd 1991-ben három filmre kötöttek szerződést a Disney céggel. Ennek első gyümölcse a Toys Story.

SZEMTŐL SZEMBEN - HEAT

Neil McCauley nem csupán egy profi bűnöző, ő a legjobb. Miután már lehúzott pár évet a börtönben nem tervezi, hogy a közeljövőben vagy valaha is visszatér oda. Bandájával csak nagyobb bűntényekben utaznak és egy napon kirabolnak egy olyan furgont, melynek rakománya egy halom, bemutatóra szóló részvény. Az akció során többen meghalnak és az ügy Vincent Hanna hadnagy kezébe kerül, aki éppoly





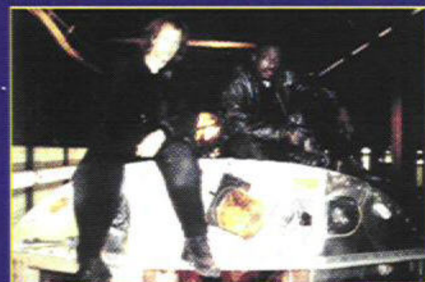
profi a munkájában, mint Neil. McCauley és a banda leleplezése lehetetlennek látszik, mert a profik nem hagynak maguk után áruló jeleket. De Hanna információs hálózata is olajozottan működik, s szimata csalhatatlanul vezeti nyomra. A két profi közelít egymáshoz, a találkozás elkerülhetetlennek tűnik...

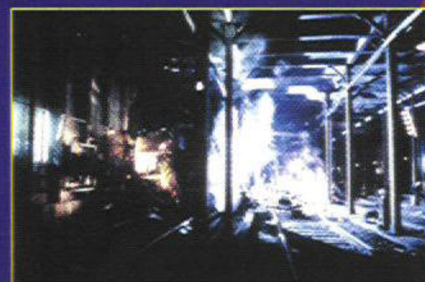
Al Pacino és Robert De Niro neve azt hiszem sokak számára egy-egy fémjellel azonos. Tehát ez a film rossz nem lehet, meg kell nézni!

PÉNZVONAT

Ha Wesley Snipes, akkor akciófilm. Ez persze így, ebben a formában nem igaz, de jellemző. A Pénzvonatban két mostohatestvérről szól a fáma. Mindketten a metrótársaságnál dolgoznak, feladatuk az utasok biztonságának és az értékeknek a védelme. Naponta látják a világ legbiztonságosabb szerelvényét elhúzni a szemük előtt, és sikerül kitervelniük a tökéletes bűntényt. Igen ám, de a két testvér rendőr, így a terv kidolgozása eleinte csak fantáziálásnak tűnik...

A film nem mondható szegényesnek a kaszkadőr-jelenetekben, s a sztárok is szívesen kipróbálták magukat néhány helyzetben. "Ebben a filmben olyasmik történnek a metrószerelvényekkel, amiket néző még sohasem látott." Erre csak egy válaszunk lehet, megnézzük és eldöntjük.



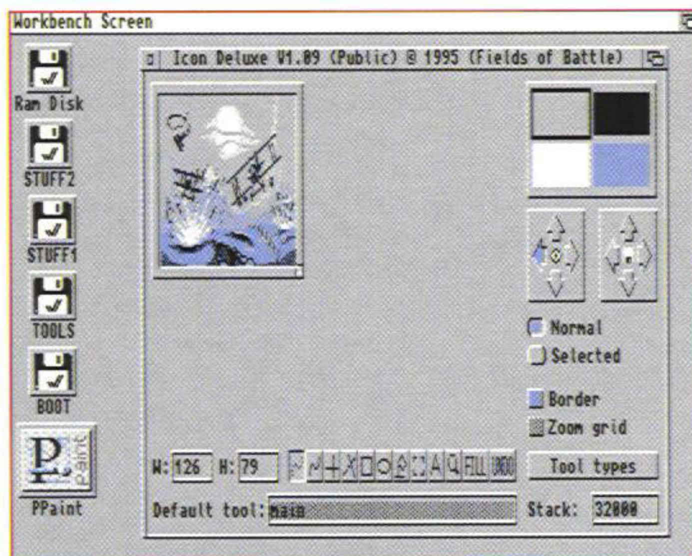


Toy Story kérdések:

1, Milyen ábra van a rossz fiú pólóján?
2, Mi a benzinkút neve ahol Adam-ék tankolnak?
3, Van-e egy nagy maci a játékok között?

A helyes választ beküldők között az Intercom jóvoltából sorsolunk ki 3 játékos ajándékot. A válaszokat 1996. április 10-ig várjuk a szerkesztőség címére.

ICON EDITOROK



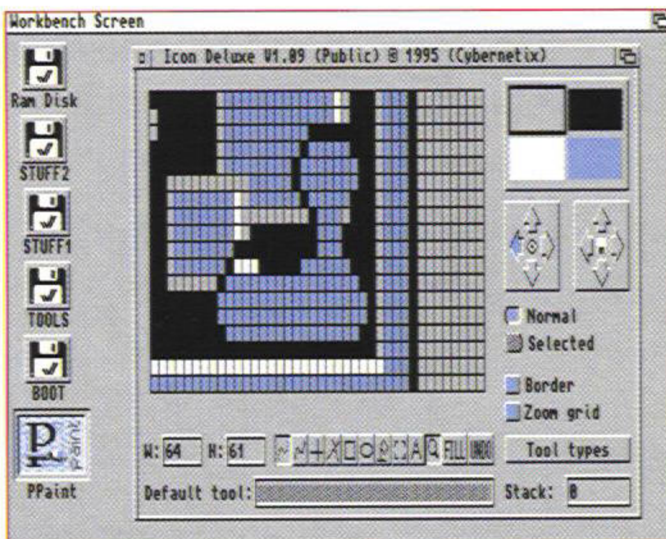
Már az első Amiga születésénél rendelkezésünkre állt a Workbench, és természetesen evvel egyetemben az a grafikus rendszer, mely ma is meghatározza egy Amiga screen kinézetét. Sok minden változott ezeken a screen-eken, azonban máig is maradt az az ikonos rendszer, mely az alapja az egésznek. Igazából nem sokan értékelték az ikonokat a régi szép időkben, hiszen csak a nagy gépek (A2000, A3000, majd A4000) tulajdonosai tudták csak kihasználni igazán a Workbench előnyeit. Mióta megjelent az A1200-as, azóta egyre jellemzőbb, hogy mindenki igyekszik wincsit is beszerelni gépébe. Úgy gondolom azoknak nem kell ecsetelnem a különbséget, kik már áttértek, míg a mai napig lemezezők el sem tudják képzelni a különbséget.

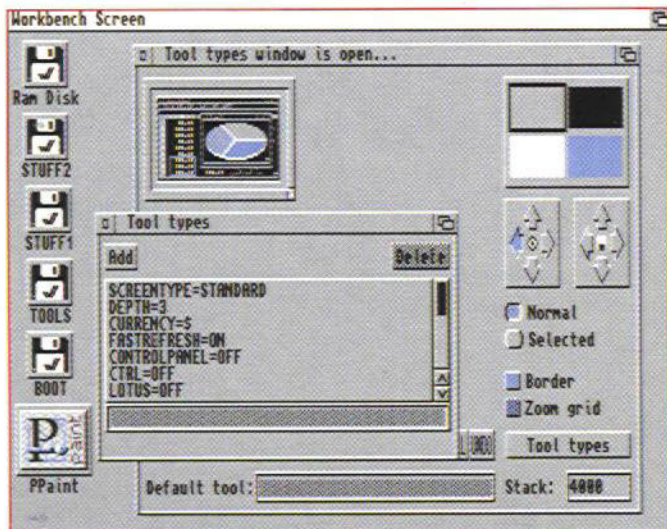
Nos, a hosszú bevezető után lássuk a lényeget. Mindenki szeretné egyénire és persze ízlésesre formálni a saját gépének Workbench képernyőjét. Ezt ugyebár a háttérképek beállításán kívül úgy érhetjük el legkönnyebben, hogy saját tervezésű ikonokat készítünk a használt programjainkhoz. A most bemutatásra kerülő programok shareware verziók, ezért mindenki elérheti őket szabadon. Mint látni fogjuk két gyökeresen eltérő programról van szó. Az egyik az amatőröknek, míg a másik a profiknak készült. Úgy gondolom mindkét program megtalálja majd a saját felhasználóit.

Icon Deluxe

Szám szerint a v1.09-es verziót teszteltem, mely 1995-ben látott napvilágot.

A program igazából csak az alapszolgáltatásokkal rendelkezik. Értelemszerűen lehet benne tölteni többfajta ikon formátumot, brust, valamint IFF képet. Ha nem a megfelelő színmélységű, vagy méretű képet próbálunk meg betölteni, akkor a program némi konverziót fog végrehajtani. Ha valami extra képet óhajtunk berakni ikonba, akkor nem árt szerintem egy ADPro használatával csökkenteni a színek számát, valamint a felbontást, mert a program nem tűnt valami korrektnek. Egyébként a maximális ikon méret 321*151 pixel, ami valószínűleg mindenkinek az igényét kielégíti. A kezelhetőséget nagyban javítva a rajzoló eszközök nagy száma, valamint ezek logikus használhatósága. A hétfajta rajzolómód, valamint egyes módok fillezett verziója tökéletesen elegendő a művészi alkotások elkészítéséhez. Két nyíl csoportot találhatunk a programban. Az első a zoom módban lévő képet scrollozza a kívánt irányba, míg a másik az egész képet tolja el. Sajnos eléggé hiányosnak éreztem ezt a részt, hiszen nem ártana azért egy állítható zoom, hogy arról ne is beszéljek, hogy a kiscrollozó rész a második nyilaknál egyszerűen letörlődik. További kellemetlenségeket okozott az is, hogy ha csak a normal ikonnal rendelkezünk, akkor csak hosszas és bonyolult műveletekkel sikerült a Selected verziót is hozzámontírozni az ikonhoz. Szerencsére azért néhány dolog nem maradt ki a programból, így a Tool Type-okat könnye-

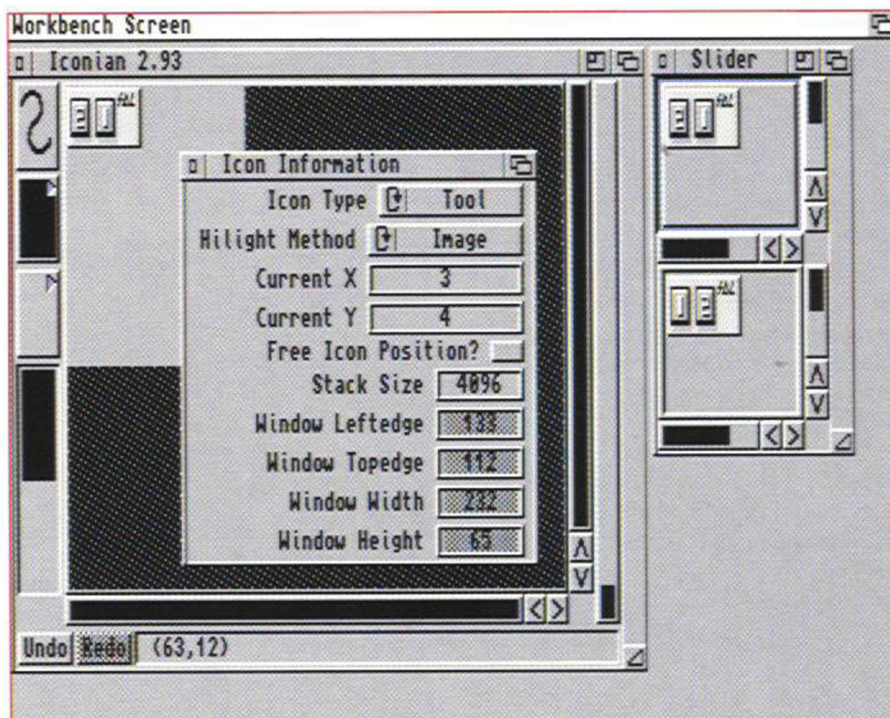




dén és kulturáltan beállíthatjuk a programban. Két "extra" szolgáltatást érdemes még megemlíteni, az egyik ki/be kapcsolja az ikon borderjét, míg a másik rácsot feszít a felnagyított ikonra.

Iconian v2.93

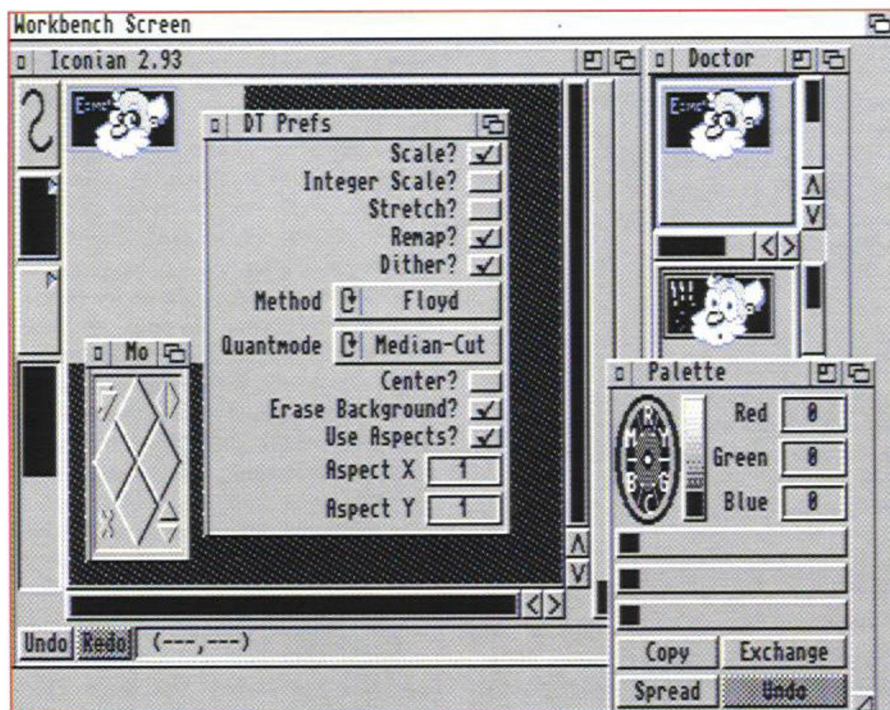
Már első látásra komolyabbnak nézett ki a progi és valóban kezelésében és szolgáltatásaiban messze túltesz az Icon Deluxe-n. Inkább csak azokra az érdekességekre és plusz szolgáltatásokra szeretném felhívni a figyelmeteket, mely értékessé teszi ezt a programot. Az IO műveletek körében mindjárt találunk ilyesmit. Azon kívül, hogy a kész ikont elmenthetjük IFF formában is, nagyon pozitív, hogy felkészítették a programot a programozók igényeire is, így tud ASM, C és E forráslistát generálni az ikonból. A maximális méret egyébként 256*250 pixel. A save funkciónál egyébként nagyon pozitív, hogy megadhatjuk, hogy milyen színmélységű és mekkora ikont mentsen a program. Nagyon hasznos (és szerintem alap dolog) a Clipboard használata az összes parancsával egyetemben, mely sajnos az előző programból abszolúte hiányzott. A betöltött brush-okkal való játszadozást nagyon jól megoldották a programozók. A brusht nagyon sokféleképpen torzíthatjuk, nagyíthatjuk, tükrözhetjük, vagy akár forgathatjuk. Külön érdekesség itt, hogy a brush lerakásánál is van lehetőségünk variálni a kirajzolás kombinációit. Felettébb



hasznosnak látszik a Recolor utasítás, mely többféle átszínezést hajthat végre. Így megoldható például egy ikon átvitele 1.3-as rendszerből 2.0 alá, vagy éppen egy kisebb színmélységű ikon feltuningolása. Az Icon Deluxe-ben is lehetett szöveget kiírni az ikonra tetszőleges fonttal, azonban itt többfajta text mód közül is választhatunk, hogy a kiírt szöveg milyen viszonyba kerüljön az ikon tartalmával. A rajzoló funkcióink sokban hasonlítanak az előbbiekhez, azonban van egy szerszámunk, mellyel eddig nem találkoztunk. Ez az Airbrush, melyet gondolom jól ismerünk a rajzolóprogramokból. Mindenfajta beállítást és információt egy-egy külön ablakban láthatunk a programban, mely nagyban hozzájárul ahhoz, hogy áttekinthetőbb képet kapjunk.

Mint látható az ismerkedés során inkább az utóbbi program nyerte el a tetszésemet. Mindkét program megbízhatónak tűnt, bár az Iconian nagyobb hajlandóságot mutatott arra, hogyha a kijelölt buffer-nél nagyobb ikont töltöttem be, akkor előszeretettel lefagyott. A kezelhetőségben mindkét programnak megvannak az előnyei és a hátrányai, azonban ha az extra szolgáltatásokra áhítozik a felhasználó, akkor mindenképpen az utóbbi programot javasolnám. Egyébként azok számára, kik nagyon idegenkednek az ilyen jellegű programok használatától van egy lehetőség, melyet nem igazán szoktak kihasználni az emberek. Mivel már léteznek olyan programok (pl. Ppaint), melyek a Data typeokon segítségével is tudnak kommunikálni, lehetőségünk van arra, hogy kedvenc rajzolóprogramunkban rajzoljuk meg az ikont, majd egy ikon Data typeon keresztül mentsük el. Lehet, hogy ez a legkényelmesebb megoldás, ki tudja. Mindenesetre a fentebb bemutatott két programot jó szívvel ajánlom minden vállalkozó szellemű munkaasztal díszítőnek.

Bear™



Hírek

FrozenFish

Az előző számban közel egy oldalas interjú volt olvasható Fred Fish-sel, de úgy tűnik, hogy Fred mindent megtesz annak érdekében, hogy minden hónapban a GURU lapjaira kerüljön.

E havi hírünk, hogy Fred Fish abbahagyta a FrozenFish sorozat készítését. Az előfizetők márciustól igényelhetik vissza az előfizetési díjakat, vagy nagy kedvezménnyel vásárolhatnak meg bármilyen más Fish CD-t. A Fresh és a Gold Fish sorozatok készítését viszont tovább folytatja.

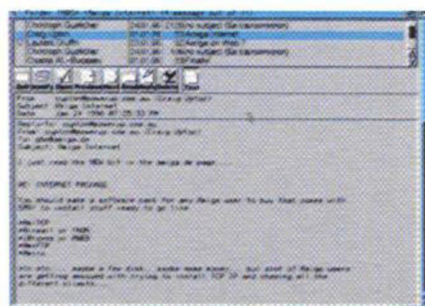
Amiga Library Services
610 North Alma School Road
Suite 18
Chandler, Arizona 85225-3687
USA

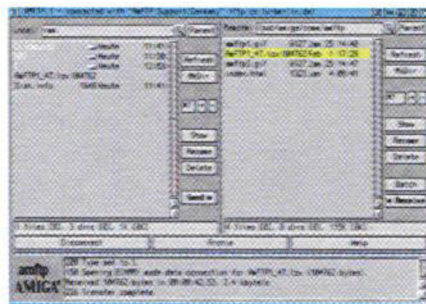
Amiga Surfer

Az előző számban még csak szövegesen tudtunk hírt adni az Amiga Surfer megjelenéséről, azóta képekkel is tudunk szolgálni.

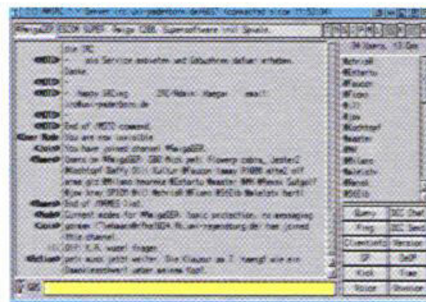


És a képeken kívül még egy információval is rendelkezünk, ami szerint az Amiga Surfer Kit bécsi ára 10.990,- ATS,





mely ár az előző számban is leírtak szerint egy A1200-est tartalmaz 260 Mb hard diskkel és 14.4 kbs modemmel, továbbá a software-ket.



Apollo 620

Egy olyan bővítőkártya jelent meg, amelyre igazából a leglelkesebb Amiga rajongók sem számítottak. Egy 68020 alapú turbókártyáról van szó, mely az A600-as modellhez készül.

Az ACT Electronics által gyártott kártya egy 25 MHz-en működő 68020-as processzort és egy szintén 25 MHz-es órajelű 68882-es koprocesszort tartalmaz. A kártyán memóriabővítésre is lehetőség van, maximum 8 MB bővíthető az egyetlen SIMM foglalatba elhelyezett 32/36 bites memóriamodul segítségével. E memória konfigurálása automatikusan megtörténik és továbbra is gond nélkül használhatók az esetleges PCMCIA RAM kártyák 4 MB méretig.

A kártyával kapcsolatos egyetlen problémát a beszerelése jelenti, mivel nem a "szokásos" trapdoor kialakítású bővítőről van szó. A turbókártyát az A600-ban található 68000-es processzorra kell szerelni. Mindenestre a kártyával bővített a A600 a hírek szerint legalább olyan gyors lesz mint egy A3000-es.

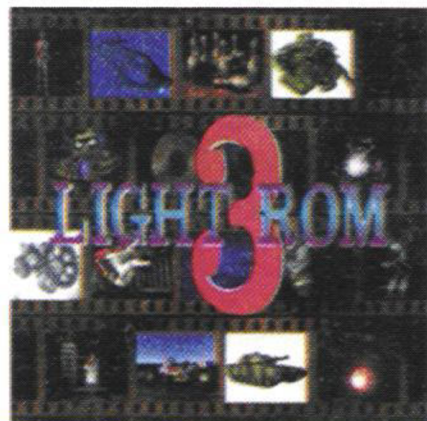
Az ára: £134.99

Light ROM 3

A nagysikerű első és második rész után nem váratott magára sokáig a harmadik Light ROM CD. Ez azonban nem egyszerűen egy CD, hanem egy három CD-ből álló gyűjtemény.

Az első CD 4500 Lighwave objectet tartalmaz kategóriák szerint csoportosítva. Többek között: anatómia, repülés, botanika, épületek, berendezési tárgyak, effektek, szabadidő, háztartás, logók, zene, hajók, űr, sport, szerszámok és járművek. Minden objecthez tarozik egy preview kép IFF, TARGA és JPEG formátumban. E CD-n is megtalálható a Light ROM-ok szokásos képgyűjteménye, mely világ minden táján Lightwave-vel készített képekből áll.

A második CD-ROM az egyéb formátumú object-ek tárháza. 175 MB Imgine, 110 MB 3D Studio és 30 MB Sculpt 3D formátumú object található a CD-n. Textúrák JPEG formátumban katalógussal, Public Domain grafikus software-ek Amigára és PC-re töltik meg a lemezt. Végül találhatunk még 3D Landscape-eket Lightwave, Imagine és 3D Studio formátumban, továbbá wipe-okat és CG fontokat Video Toasterhez.



A harmadik lemez az ún. DEM ROM. Ezen ezernél több DEM (Digital Elevation Map) található, melyek a World Construction Set, a VistaPro és a Scenery Animator programokkal használhatók fel (akár PC-n is). Ezek a file-ok jól felhasználhatók valószerű tájképek készítéséhez, melyek akár háttérül szolgálhatnak a 3D programok által kiszámított képekhez. A könnyebb felhasználhatóság érdekében minden DEM file-hoz a topográfiai képük kicsiben képként is mellékelve van.

A három CD-ből álló gyűjtemény ára Angliában: £39.95, vagy a közelebbi Bécsben 690,- ATS

(JOCO)

CD-ROM ROVAT

A sorozat előző részében ígéretet tettünk arra, hogy folytatjuk a FileSystem-ekkel kapcsolatos vizsgálódásokat.

A következő filesystem a Commodore által a 3.1-es rendszerhez adott 40.13-as verzió számot viselő **CD-FileSystem**. A Commodore által a rendszerbe épített lehetőséghez hasonlóan (pl. CrossDOS) ennek konfigurálásához kapjuk a legkevesebb segítséget (segédprogramot), mindössze CD0 mount listával támogatja a felhasználókat.

Alapjában a filesystem működik, azonban amikor jobban megnézzük a dolgokat érdekes megállapításokat tehetünk. Ilyen megállapítás, hogy sajnos teljesen egyéni módon kezeli a file-okhoz tartozó dátum adatokat, ugyanis egy napot hozzáad a tényleges file-dátumokhoz. Emellett szinte eltűnik, hogy nem képes megbirkózni a CD-n található hidden file-okkal, melyeket nemes egyszerűséggel a file hosszával megegyező méretű üres könyvtárként mutat meg. És a rossz pontok között van az is, hogy nem ismeri sem a Rock Ridge, sem a MacHFS formátumú CD-t, így ha véletlenül találkoznánk, akkor az előbbi esetben csak egy kicsit (mivel a file-ok eredeti nevei helyett csak 8+3-as rövidítéseket), az utóbbi esetben meg nagyon (mert semmit sem tudnánk olvasni a CD-ről) bosszankodhatunk.

```
DiskMaster 2.0  2:42PM Thu  7Mar96  Chip:1838976 Fast:1263040 Total:3102014
PD_disk:GURU
91_09         2048  2:13PM 16Aug95 ----RWED
91_10         2048  2:13PM 16Aug95 ----RWED
91_11         2048  2:13PM 16Aug95 ----RWED
91_12         2048  2:13PM 16Aug95 ----RWED
92_01         2048  2:13PM 16Aug95 ----RWED
92_02         2048  2:13PM 16Aug95 ----RWED
90-01.         219  2:13PM 16Aug95 ----RWED
90-01.INFO     664  2:13PM 16Aug95 ----RWED
91-01.         219  2:13PM 16Aug95 ----RWED
91-01.INFO     664  2:13PM 16Aug95 ----RWED
91-02.         219  2:13PM 16Aug95 ----RWED
91-02.INFO     664  2:13PM 16Aug95 ----RWED
91-03.         219  2:13PM 16Aug95 ----RWED
91-03.INFO     664  2:13PM 16Aug95 ----RWED
91-04.         219  2:13PM 16Aug95 ----RWED
91-04.INFO     664  2:13PM 16Aug95 ----RWED
```

Ja és válogatós is, az egyik általunk UNIX alatt generált CD-re, mely pl. CacheCDFS-sel rendesen működik úgy döntött, hogy megmutatja a foga fehérjét: először csak az tűnt fel, hogy a file-neveket végig nagybetűből állóvá konvertálta. Később azonban kiderült, hogy ez eltörpül, ahhoz képest, hogy mindenképpen szeretne egy pontot elhelyezni a file-névben – akkor is ha eredetileg nem volt volt kiterjesztése a névnek. Emiatt sok esetben nem az AmigaOS nem talál meg file-okat. Hasonlóan zavar van több pont esetén is, mivel a másodikat már nem képes kezelni, onnan levágja a file-nevet... Még szerencse, hogy nem minden CD-re ennyire makrancos.

```
DiskMaster 2.0  2:50PM Thu  7Mar96  Chip:1883032 Fast:3098792 Total:4981826
PD_disk:GURU
91_09         2048  2:13PM 15Aug95 ----RWED
91_10         2048  2:13PM 15Aug95 ----RWED
91_11         2048  2:13PM 15Aug95 ----RWED
91_12         2048  2:13PM 15Aug95 ----RWED
92_01         2048  2:13PM 15Aug95 ----RWED
92_02         2048  2:13PM 15Aug95 ----RWED
90-01          219  2:13PM 15Aug95 ----RWED
90-01.info     664  2:13PM 15Aug95 ----RWED
91-01          219  2:13PM 15Aug95 ----RWED
91-01.info     664  2:13PM 15Aug95 ----RWED
91-02          219  2:13PM 15Aug95 ----RWED
91-02.info     664  2:13PM 15Aug95 ----RWED
91-03          219  2:13PM 15Aug95 ----RWED
91-03.info     664  2:13PM 15Aug95 ----RWED
91-04          219  2:13PM 15Aug95 ----RWED
91-04.info     664  2:13PM 15Aug95 ----RWED
```

E hibák ismerete azért fontos, mert Amigára kapcsolódó CD-ROM esetén egyszerűen el lehet felejteni ezek miatt az OS CDFileSystem-jét, de pl. CD^{32} esetén mindenképpen szembe kell nézni a problémákkal.

Az **AmiCDROM 1.15** egy Public Domain CD filesystem, mely lehetőséget biztosít nemcsak ISO, hanem RockRidge és Mac HFS formátumú CD-ROM-ok olvasására is. Az installálása annyival könnyebb mint a Commodore CDFS esetében, hogy itt kb. 30 kB dokumentáció segíti az egyes paraméterek állítását. Igaz csak a mount file-ban szövegesen állíthatók a "Startup" kulcsszóval... Illetve parancssorból a cdcontrol paranccsal, ami viszont nem kerül elmentésre a mount file-ban.

Beállítható a kisbetűvé történő konvertálás (lowercase, maybelowercase – ez utóbbi akkor célszerű, amikor vegyes (kis/nagybetűs) file-nevek vannak a CD-n), lehetőség van Rock Ridge CD-k felismerésének engedélyezésére, ill. Mac HFS esetben a file-nevek karakterkészlet, ill. a szóközök aláhúzás jellé történő konvertálására. De megadhatók, hogy mi legyen a Mac HFS CD a data, ill. resource fork-ok kiterjesztése.

Talán mondani sem kell, hogy az említett (ill. hely hiányában kimaradt) dolgok működnek. És mivel ingyenes programról van szó mindenkinek javaslom a kipróbálását, sőt akit mélyebben érdekel a dolog lehetősége van utána nézni a dolgoknak, mert a program mellett megtalálható a teljes forráskód is.

A következő filesystem az **AmiCD-FileSystem**. Ez az előbbiekben bemutatott AmiCDROM egy régebbi (1.9-es) változatából született és a másikhoz hasonlóan ez is Public Domain (pontosabban Freeware), a forráskódja szintén része a terjesztett változatnak. Lényeges eltérés a másik filesystem-től, hogy ezzel lehetőség van Mac formátumú lemezek és hard diskek kezelésére is.

A dual formátumú CD-ROM-ok (melyek ISO9660 és HFS részt is tartalmaznak) kezelése leegyszerűsödött: alaphelyzetben a ISO rész kerül beolvasásra, ha azonban a lemez behelyezésekor (az ikon megjelenéséig) lenyomva tartjuk a Shift billentyűt, akkor a HFS résszel dolgozhatunk a továbbiakban.

Mindössze három szöveg opcióval lehet szabályozni a működését (lowercase, trackdisk, poll), de az alapértelmezések megváltoztatására ritkán (speciális esetekben) van szükség.

Az említett dolgok működnek, az egyik CD-men található rejtett file rendesen látható (bár adhatna neki eltérő file attribútumot – igaz más CDFS-ek sem adnak). Olvassa a (leírtaknak megfelelően) a Mac formátumú floppy lemezt is (ha van HD-s floppy drive a gépben, mivel a DD Mac-es lemezek speciális drive-ot igényelnek).

(JOCO)

Assembly

PROGRAMOZÁS

Üdv mindenkinek!

A gép címe pontosan, amin elérhetők a doksik stb.:

vax.jozsef.kando.hu

Usernek *Amiga*-t és passwordnek szintén *Amiga*-t kell mondani. Először a help.txt-t töltsétek le, abban találtok pontosabb útmutatást.

Ezek után folytassuk ott, ahol abbahagytuk. Szó volt a múltkor már a színekről, a bitmap-ekről és értelmezésükről, valamint a DMA működéséről. Ezzel kapcsolatban ígértem egy DDFSTRT, DDFSTOP táblázatot néhány alap képernyőhöz. Kezdjük tehát ezzel!

320×256	(lores, non interlace)
DDFSTRT: $0038	DDFSTOP: $00d8
352×283	(lores, non interlace)
DDFSTRT: $0031	DDFSTOP: $00d9
704×283	(hires, non interlace)
DDFSTRT: $0031	DDFSTOP: $00d5

Ennyi lenne. Persze ezen kívül még sokkal több módozat lehetséges, de én eddig ezeket használtam. Menjünk akkor tovább a témával! Természetesen lehetséges, hogy a Display ablak kisebb mint a képünk. Ilyenkor a képet scrollozhatjuk az ablakban. Vegyük először az egyszerűbb esetet! Tegyük fel, hogy van egy 320×256-os Display ablakunk, de a bittérképeink 320×512-es méretűek, azaz függőlegesen kétszer akkorák, mint az ablakunk. Ekkor a scrollozást úgy tehetjük meg, hogy a BPLxPT mutatókat állítjuk valahány sorral lejjebb, illetve feljebb. Tehát pl. a bitmapünk $30000-en kezdődik. 320×512 a mérete, azaz 320/8*512=20480=$5000 hosszú. Először állítsuk a BPL1PT-t $30000-re. Ekkor a kép felső része fog megjelenni az ablakban. Most vigyük egy sorral feljebb a képet! Ehhez a BPL1PT-t egy sorhosszal arrébb kell állítani. Egy sornyi adat hossza a bitmapen 40 byte. Tehát adjunk a BPL1PT-nek $30028 értéket (40=$28). Ily módon scrolloztuk a képet egy sorral felfelé. Most akkor vegyük a másik esetet, amikor vízszintesen nagyobb a képünk, mint az ablak. Legyen pl. egy 400x256-os méretű bitmapünk! Ez 400/8*256=12800=$3200 hosszú lesz. Kezdődjön ez is pl. $30000-en a memóriában. A bal szélétől kezdve szeretnénk kijelezni, tehát BPL1PT=$30000. Most egy kicsit gondolkozzunk! Tegyük fel, hogy a videosugár elérte a Display ablak első sorát, beindul tehát a DMA. Folyamatosan pakolja kifelé az adatokat a sorban, közben állítja a BPL1PT mutatót. Eléri a Display ablak első sorának végét. A Display ablakunk 320 pixel széles. Byte-okban mérve 320/8=40 bytenak felel ez meg a bitmapen. A sor végén tehát a BPL1PT $30028-as címre mutat. Igen ám, de a mi elképzelésünk szerint a bitmapünk úgy van megrajzolva, hogy egy sor 400 pixel, byteokban mérve 50 byte! A következő sor tehát a $30032-es címen kezdődik. Honnan fogja akkor tudni a hardware, hogy hol kezdődik a bitmapben a 2. sor? A megoldás igen egyszerű. Van két regiszter, a BPL1MOD és a BPL2MOD. Ezekbe word hosszú adatot kell tölteni és modulo regisztereknek hívják őket. Amikor a hardware eléri a Display ablakunk egy sorának a végét, akkor a modulo regiszterek tartalmát hozzáadja a BPLxPT mutatókhoz. Ha tehát a példánknál maradva azt szeretnénk, hogy a képünket megfelelően értelmezze a gép, akkor a modulo regiszterekbe 10-et kell tölteni ($a). Ily módon a $30028-hoz $a adódik hozzá, ami $30032 lesz. A kép kijelzése tehát rendben fog folytatódni. A modulo érték tehát a kép szélességének és a Display ablak szélességének a különbsége. Még egy apró dolog ide: két modulo regiszter van. A BPL1MOD a páros sorszámú, a BPL2MOD a páratlan sorszámú bitmapekhez tartozik. Na, akkor most scrollozni szeretnénk a képet vízszintesen. Ha a BPL1PT regiszterünket $30001-re módosítjuk, akkor a képünk balra mozdul, de sajnos nem egy pixellel, hanem 8 pixellel. Világos tehát, hogy a vízszintes scrollozás nem olyan egyszerű azért, mint a függőleges. Van azonban lehetőség finom scrollozásra. Ennek mértéke 0-15 közé eshet, tehát 4 biten jelezhető. Ez a négy bit megtalálható a BPLCON1 regiszterben.

Na, most már tudunk scrollozni is, már csak egy nagyon aprócska dolog van, nevezetesen vannak bizonyos helyzetek, amikor a hardware nem teljesen úgy értelmezi a bitmapeket, mint azt leírtuk. Hogy mire gondolok? Grafikai szolgáltatásokra.

Dual Playfield: Ennek lényege, hogy definiálhatunk két, maximum 8 színű képmezőt, melyeket egymástól függetlenül mozgathatunk, színezhetünk. A két képmező között definiálhatunk prioritást. A kisebb prioritású kép azon helyeken látszik csak, ahol az őt takaró nagyobb prioritásúnak háttérszíne van. Ezt az üzemmódot a BPLCON0 regiszterben a DUAL bit beállításával kérhetjük. A nyolc színből kifolyólag nyilvánvaló, hogy 3-3 bitmap fűződik össze, mégpedig úgy, hogy a páros sorszámú bitmapek alkotnak egy képmezőt, és a páratlanok egy másikat. A páratlanokból állót hívjuk a továbbiakban 1. mezőnek, a párosokból állót pedig 2-nak. Az 1. képernyő a 0-7, a 2. mező a 8-15-ös színeket használja. Fontos dolog, hogy amennyiben nagyfelbontást akarsz használni, abban az esetben csak 2-2 bitmap, tehát 4-4 szín engedélyezett képmezőnként. A képmezők prioritása változtatható, a BPLCON2 regiszter 6. bitjével. A két képernyő egymástól függetlenül scrollozható. A BPL1MOD az 1. képhez, a BPL2MOD a 2. képhez tartozik.

Extra Halfbright: A színregiszterek száma 32. Ez a 2 ötödik hatványa. Ez azt jelenti, hogy 5 bitmap normál üzemmódban elfogyasztja a színregisztereket. A 6. bitmap egy felhasználásáról szólt a Dual Playfield üzemmód. Van azonban még kettő. Az Extra Halfbright szó szerint különleges félfényerőt jelent. Az első 5 bitmap a már megismert módon meghatároz egy színregisztert. Ahol viszont a 6. bitmapen lévő bit egyes, ott nem a színregiszterben lévő szín, hanem annak félfényerős változata jelenik meg. Mi az, hogy félfényerő? A szín minden komponensét a gép felezi. Ily módon tehát lehetőségünk van egyidejűleg 64 különböző szín használatára.

HAM (Hold And Modify): Hát, izé... Az előző mondatot nem kell túl komolyan venni, ugyanis van lehetőségünk egyidejűleg használni mind a 4096 színt. Persze, ezen esetben vannak bizonyos megkötések. Az üzemmód neve szó szerint: megtartani és módosítani. Az elképzelés azon alapul, hogy a természetben ritkán vannak éles kontúrú átmenetek. Van tehát 6 bitmapünk. Nézzük egy pontra a 6 bitmap által adott bitsorozatot! Az 4-5 bitek írják elő a módosítandó adatot. Ha ezekben 01 van, akkor a jelenlegi pont színének kék és zöld összetevője megegyezik a tőle balra eső pixel kék és zöld összetevőjével. A vörös összetevő új értékét pedig meglepő módon a 0-3 bitek adják meg. Jó vicc, ugye??? Ha a 4-5 bitekben 10 van, akkor a kék összetevőt változtathatjuk, 11 esetén pedig a zöld összetevőt. Ebből azonnal kiderül a HAM nagy hátránya: ahhoz, hogy egy tetszőleges színből eljussunk egy másikba, 3 pixelre van szükség. Van azonban valami, ami ezt az utóbbi állítást némileg hamissá teszi. Maradt még egy bitkombináció a 4-5 biteken, amit még eddig nem használtunk: a 00. Ha tehát ez van a 4-5 bitekben, akkor a 0-3 bitek egy színregiszterre hivatkoznak, és az aktuális pont színe az adott színregiszter színe lesz. A HAM a 0-15-ös színregisztereket használja erre a célra.

Gondolom magatoktól is rájöttetek, hogy ez a legbonyolultabb grafikus mód. A gép is így van ezzel, ezért van néhány megkötés is rá: ha HAM üzemmódot kérsz, akkor sem a Dual Playfield (ez igen logikus, nem?) sem a Hires mód nem használható.

Nos, ezzel kvázi átnéztük a grafikus lehetőségeket. Tartozok még egy regiszter összefoglalással, amit most le is tudok:

BPLCON0: ($dff100)

bit 0	Nem használt
bit 1	Külső video szinkronizáció engedélyezése
bit 2	Interlace engedélyezése
bit 3	Fényceruza engedélyezése
bit 4-7	Nem használt
bit 8	Genlock Audio engedélyezése
bit 9	Composite színes üzemmód engedélyezése
bit 10	Dual Playfield engedélyezése
bit 11	HAM engedélyezése
bit 12-14	Bitmapek száma
bit 15	HIRES engedélyezése

BPLCON1: ($dff102)

bit 0-3	Az 1. képmező vízszintes scrollja
bit 4-7	A 2. képmező vízszintes scrollja
bit 8-15	Nem használtak

BPLCON2: ($dff104)

bit 0-5	A képernyő-sprite prioritás
bit 6	Dual Playfield esetén az 1. és 2. képmező prioritása
bit 7-15	Nem használtak

Na, ezek tehát a regiszterek. Van még valami viszont, ami eddig nem volt. Ha Interlace üzemmódot kérsz, az nem csak annyiból áll, hogy bebillenteted a bitjét a BPLCON0-ban. Szükséges még a Copper speciális felprogramozása is. Hogy miért? Mert az Interlace üzemmód úgy működik, hogy először a páratlan sorokat, majd a következő képfrissítéskor a páros sorokat kell a rendszerrel kijeleztetni. Interlacenél tehát a teljes kép kirajzolása két képfrissítés alatt következik be. Ezért remegnek az interlace képek az alacsony frekvenciájú monitorokon. Egy példa, hogy világos legyen. Tegyük fel, hogy van egy 320x256 méretű képernyőd. A kép Interlace, tehát 320x512-es ebben az esetben. Ilyenkor csinálhatod azt, hogy szétszeded a képed két 320x256-os bitmapre, ezek közül az egyikben sorra a képed páratlan, a másikban pedig a páros sorai vannak. Csinálnod kell két Copperlistát, az egyikben az 1. bitmapre állítod a BPL1PT-t, a másikban a 2. bitmapre, majd ezeket a listákat felváltva hajtatod végre a Copperrel. Ez így működni is fog, de nem ez a hivatalos struktúra. A szokásos struktúrában van egy nagy, a rendes képnek megfelelő bitmaped. Példánknál maradva 320 pixel, azaz 40 byte széles. A kép modulóját 40-re állítod, és az egyik Coplistben a BPL1PT-t a kép elejére, a másikban 40-nel eltolva írod be. Gondoljátok végig! Ez ugyanazt fogja eredményezni amit az előző, azzal a nagy előnnyel, hogy az eredeti kép, darabolás nélkül van a bitmapen.

Ennyi lett volna mára a rizsa. Jöjjön akkor egy példaprogram, hogy világos legyen mindenkinek minden. A példa egy Hires, Interlace képet fog megnyitni, mert gondolom ez a legérdekesebb. Jövő hónapban találkozunk! Addig is üdvözlet, meg minden ilyenek!

Iron Hawk of BiOHazard
e-mail: iron_hawk@ludens.elte.hu

```
cop1lch  = $dff080
  incdir    include:
  include   lvo3.0/exec_lib.i
  include   lvo3.0/graphics_lib.i
  include   lvo3.0/intuition_lib.i
  include   graphics/gfxbase.i
  include   dos/dosextens.i
  include   sajat/inc.Cinstr
  include   sajat/inc.registers2

  SECTION   Main,code
  movem.l   d1-a6,-(sp)
  move.l    4.w,a6
  lea       Pointers(pc),a5
  sub.l     a1,a1
  jsr       _LVOFindTask(a6)
  move.l    d0,a3
  tst.l     pr_CLI(a3)
  bne.s     from_cli
  lea       pr_MsgPort(a3),a0
  jsr       _LVOWaitPort(a6)
  lea       pr_MsgPort(a3),a0
  jsr       _LVOGetMsg(a6)
  move.l    d0,To_Reply-Pointers(a5)
from_cli    move.l  a3,a1
  moveq     #127,d0
  jsr       _LVOSetTaskPri(a6)
  lea       GraphName-Pointers(a5),a1
  jsr       _LVOOldOpenLibrary(a6)
  move.l    d0,GraphBase-Pointers(a5)
  lea       IntuiName-Pointers(a5),a1
  jsr       _LVOOldOpenLibrary(a6)
  move.l    d0,IntuiBase-Pointers(a5)
  move.l    GraphBase-Pointers(a5),a6
  move.l    gb_ActiView(a6),oldview-Pointers(a5)
  sub.l     a1,a1
  jsr       _LVOLoadView(a6)
  jsr       _LVOWaitTOF(a6)
  jsr       _LVOWaitTOF(a6)
  lea       sysdma(pc),a0
  move.w    dmaconr,(a0)
  move.w    #%0000010000110000,dmacon
  bsr.s _Main
  lea       Pointers(pc),a5
  move.w    SysDMA-Pointers(a5),d0
  bset      #15,d0
  move.w    #%0111111111111111,dmacon
  move.w    d0,dmacon
  move.l    GraphBase-Pointers(a5),a6
  move.l    oldview-Pointers(a5),a1
  jsr       _LVOLoadView(a6)
  jsr       _LVOWaitTOF(a6)
  jsr       _LVOWaitTOF(a6)
  move.l    gb_copinit(a6),cop1lch
  move.l    IntuiBase-Pointers(a5),a6
  jsr       _LVORethinkDisplay(a6)
  move.l    4.w,a6
  move.l    GraphBase-Pointers(a5),a1
  jsr       _LVOCloseLibrary(a6)
  move.l    IntuiBase-Pointers(a5),a1
  jsr       _LVOCloseLibrary(a6)
  tst.l     To_Reply-Pointers(a5)
  beq.s     from_cli2
  jsr       _LVOForbid(a6)
  move.l    To_Reply-Pointers(a5),a1
  jsr       _LVOReplyMsg(a6)
from_cli2
  moveq     #0,d0
  movem.l   (sp)+,d1-a6
  rts
_Main
;beirjuk a Copperlistakba a bitmapcimeket
  move.l    #Pic,d0
  move.l    #mycop,a6
  lea       Copl1-mycop(a6),a0
  swap      d0
  move.w    d0,2(a0)
  swap      d0
  move.w    d0,6(a0)
  addi.l    #88,d0
  lea       Copl2-mycop(a6),a1
  swap      d0
  move.w    d0,2(a1)
  swap      d0
  move.w    d0,6(a1)
;toroljuk a kepet
  move.l    #Pic,a2
  move.w    #12451,d0
torol       clr.l (a2)+
  dbf       d0,torol
;majd rajzolunk valamit a kepre
  move.l    #Pic,a2
  move.w    #21,d0
rajzol  move.l   #$fff00fff,(a2)+
  adda.w    #88*5  ,a2
  dbf       d0,rajzol
;kepadatok beallitasa
  move.w    #88,bpl1mod
  move.w    #$1d73,diwstrt
  move.w    #$38d3,diwstop
  move.w    #$0031,ddfstrt
  move.w    #$00d5,ddfstop
  move.w    #$0000,color0
  move.w    #$0fff,color1
;fo ciklus, itt valtogatunk
;nem tul szabalyosan, de mindig
;megvarjuk a kovetkezo elektronkort
  clr.b     d0
loop cmp.b #$ff,$dff006
  bne.s     loop
  tst.b     d0
  beq.s     egyik
  move.l    a0,cop1lch
  bra.s     eger
egyik move.l   a1,cop1lch
eger  eori.b    #1,d0
  btst      #6,$bfe001
  bne.s     loop
  rts
;--------------------- Pointers, Datas
Pointers
GraphBase  ds.l  1
IntuiBase  ds.l  1
oldview    ds.l  1
To_Reply   dc.l  0
GraphName    dc.b  "graphics.library",0
IntuiName  dc.b  "intuition.library",0
SysDma     dc.w  0
;---------------- Coplists --------------
  SECTION  mycop,data_c
mycop
Copl1 CMoveL  0,c_bpl1pth
  CMove %1001001000000100,c_bplcon0
  CListEnd

Copl2 CMoveL   0,c_bpl1pth
  CMove %1001001000000100,c_bplcon0
  CListEnd
  ;---------------- Picture ---------------
  SECTION  Pic,data_c
Pic
  ds.b      (704/8)*566
```

AMOS THE CREATOR

CSINÁLD MAGAD EXTENSION 2.

Az előző alkalommal áttekintettük egy Amos Pro extension forrás programjának szerkezetét. A továbbiakban sorra kerülő témák mind a bemutatott programba illeszthetőek. Mindenhol hivatkozni fogunk arra, hogy az előző számban közölt lista mely részébe mit kell illesztenünk.

Először is nézzük, mi történik mikor betöltjük az Amost. Sorra veszi extension szám szerint az extension-öket. Miután betöltötte, elugrik a legelső (L0) címkére. Ez a 'Cold Start'. A második (L1) címkéig terjedő részen a következőket helyezhetjük el:

- ellenőrzések. Adott-e minden, valamennyi parancs végrehajtásához. Memória, rendszer verzió számok...
- megszakítási rutinok. Mindazon rutinok, melyek futását nem a parancsok végrehajtása eredményezi, hanem megszakítások, VBL...
- adat zóna. A rutinok konstans adat területe.
- rutinok, amelyeket az Amos hív meg a Default, a Run, quit, System, End parancsok végrehajtásakor, illetve a bankok változtatásakor.

Adat zóna

Utasításainknak bemenő adatként nem csak a paraméterek szolgálhatnak, hanem olyan konstans adatok, melyekre esetleg az extension több részének is szüksége lehet. Ezeket az adatokat a kód többi részétől elkülönülten fogjuk kezelni egy ún. adat zónában. A címkével megjelölt területet definiálnunk kell a Cold start részben, a következően:

```
    lea       cimke(pc),a3
    move.l a3,ExtAdr+ExtNb*16(a5)
```

Rutinjainkban a Dload makróval egy címregiszterbe töltjük az adat zóna címét, majd az 'adatcimke-cimke(an)' formában címezhetünk meg egy adatot. Pl.: az L0 és L1 cimke közé az alábbiakat írjuk.

```
**************
L0
*data zóna definiálása
    lea     G_data(pc),a3
    move.l  a3,ExtAdr+ExtNb*16(a5)

*default, ill. run esetén meghívott
*rutin definiálása
    lea     G_def(pc),a0
    move.l  a0,ExtAdr+ExtNb*16+4(A5)

    moveq  #ExtNb,d0
    rts

*adat zóna eleje
    G_data
    Defnr   dc.l 0
*vége

*Default rutin
G_def
    DLoad  a3
    move.l Defnr-G_data(a3),d0
    addi.l  #1,d0
    move.l d0,Defnr-G_data(a3)
    rts
****************
```

A tokeneket a következőre javítsuk:

```
*********
C_Tk dc.w   1,0
     dc.b   $80,-1
     dc.w   -1,L_DEFNR
     dc.b   "defn","r"+$80,"V0",-1
     dc.w   L_GURU,-1
     dc.b   "gur","u"+$80,"I0",-1
     dc.w  -1,L_AVG
     dc.b   "av","g"+$80,"00,0",-1
     dc.w   0
*********
```

Itt létrehoztunk egy újabb utasítást, most egy fenntartott változót. Ez jeleníti meg az Amos program felé a Defnr címkével jelzett word-öt. Az utasítás számolni fogja, hány Default, ill. Run történt az Amos indítása óta. A rutint az L2 címkéhez szúrjuk be.

```
********
L_DEFNR      equ          2
L2
    DLoad a3
    move.l Defnr-G_data(a3),d3
    moveq#0,d2
    rts
********
```

Most kicsit előre szaladtunk, de az utolsó rutinból csak a move.l utasítást figyeljük meg. Így címezzük az adat zóna egy elemét. Előtte persze kell a DLoad makró is. Most vettem észre, hogy ez kimaradt az előző számból. Most ezt is szúrjuk be a lista elejére, mondjuk az include elé.

```
********
DLoad   MACRO
        move.l  ExtAdr+ExtNb*16(a5),\1
        ENDM
********
```

Az adatokról ennyit, ám volt itt valami más is, a Default rutin.

Default rutin

A Default parancs célja, hogy valamennyi elkutymászolt dolgot eredeti értékére visszaállítsunk. Ez történik az Amos programok futtatásakor. Ez biztosítja azt, hogy az interpreter setupban beállítottaknak megfelelő körülményekkel kezdhet mindig és minden program. Működése nagyon egyszerű. Sorban meghívogatja valamennyi extension idevágó rutinját. Mondván, mindenki tegyen rendet a háza táján. Ezt használhatjuk fel mi is saját rutinjaink alapérték beállításához. Definiálása hasonló az adatokéhoz:

```
    lea       cimke(pc),a0
    move.l    a0,ExtAdr+ExtNb*16+4(a5)
```

Bank ellenőrzés

A bankok töltésénél, lefoglalásánál és törlésénél hívja meg erre definiált rutinunkat az Amos, amennyiben szükségünk van rá. A legfontosabb a bank törlése. Ezt nem lehet figyelmen kívül hagyni, amennyiben bankot is használnak utasításaink. Definiálása szintén a Cold starton belül:

```
    lea       cimke(pc),a0
    move.l    a0,ExtAdr+ExtNb*16+12(a5)
```

Program vége

Az end utasítás hatására, illetve a compiler-rel lefordított program befejezésekor is megkaphatjuk a gyeplőt. Itt szükséges a megnyitott library-kat lezárni, a lefoglalt memóriát a rendszer számára visszaadni, a futó megszakításokat leállítani. Definiálása:

```
    lea       cimke(pc),a0
    move.l    a0,ExtAdr+ExtNb*16+8(a5)
```

Amos.lib és rendszer rutinok hívása

Az extension-ön belüli elágazásoknál már láthattuk az eredeti utasítások helyettesítését a spec. makrókkal. Külső hívásokat az RJsr és az RJmp makrókkal, az eredeti utasítások használatával azonosan végezhetünk. Az include file-ok számos rendszer rutin LVO-ját is tartalmazzák. Most nézzünk meg egy Amos.lib funkciót, aztán a következő számban majd bemutatunk még néhányat az Amos belső rendszerét működtető rutinokból.

```
    RJsr     L_Bnk.Reserve
```

Memória bank lefoglalását végzi. Gyakorlatilag megegyezik a Reserve As... Amos utasítással. Bemenő paraméterek:

D0 – bank sorszám (longword);
D1 – flagek;
D2 – hossz;
A0 – a nyolc betűs név kezdőcíme;

A flagek a memóriaterületet és a bank típusát határozzák meg. Minden flag név szerint van definiálva az includolt equateek között.

```
    Bnk_BitData
    Bnk_BitChip
    Bnk_BitBob
    Bnk_BitIcon
```

Használatuk pl.:

```
    Bset #Bnk_BitData|Bnk_Bitchip,d1
```

A eredménytelen kísérlet után a Z flaget magasra állítja. Amennyiben a bank lefoglalása megtörténik, A0-ban visszakapjuk a kezdőcímét.

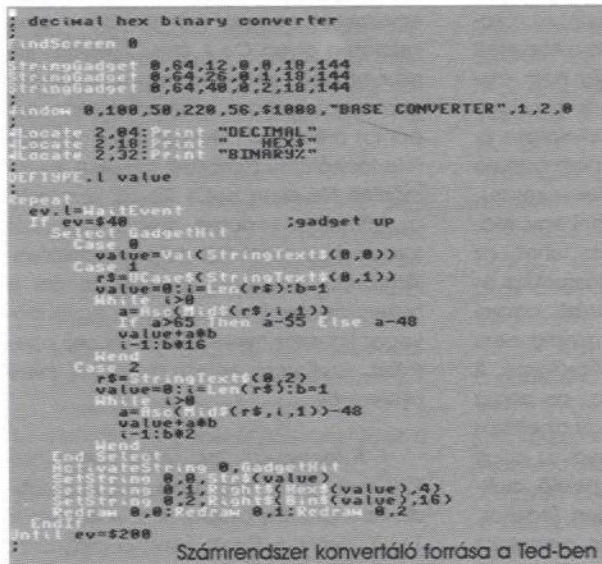
Ennyit mára a kissé elfajult Amos rovatból. Azok se aggódjanak, akiknek nem inge ez a téma, már nincs sok hátra és utána lágyabb dolgokkal folytatjuk. Örülnék, ha elhalmoznátok extension kérdésekkel azután pedig kész extension-ökkel!

Lázi & Angler

Blitz Basic

Bevezetés

Most, amikor a lap fennállása óta tartó Amos rovattól már mindenkinek



Számrendszer konvertáló forrása a Ted-ben

kiújult az övsömöre, egy új, sodró lendületű, magával ragadó sorozatot indítunk a Blitz Basic-ről. (Fanfárok!)

Tesszük ezt azért, mert ilyen még nem volt, mert biztosan érdekelni fog benneteket, mert Ti is szeretnétek már végre igazán jó stuffokat írni, végül mert ez egy igazán remek programozási eszköz.

Az egész valahol Újzélandon kezdődött, mikor egy közösen bérelt lakásban két fiatal Amigás elhatározta egy számítógépes cég alapítását, melyet ma Acid Software néven ismerhettek. Egyikük, Mark Sibly már komoly 8 bites múlttal rendelkezik. Első játékát az itthon ABC-80 néven ismert gépen követte el. Ezután foglalkozott a '80-as évek szinte valamennyi számítógépével. Majd egy szép napon nekilátott egy programozási eszköz készítésének, azzal a céllal, hogy azt a majdani felhasználók, programozók egyszerűen továbbfejleszthessék és vele majd minden programot egyszerűen elkészíthessenek. Ma már erős a gyanúm, egész jól sikerült Mark-nak. Ha jól emlékszem '92-ben, a bécsi Amiga World kiállításon még elmentünk a Blitz Basic-et kapkodó tömeg mellett Angler úrral. Akkor még bíztunk az Amos töretlen fejlődésében.

A Blitz-ben könnyűszerrel írhatunk programokat, melyek a Workbench-en futtathatóak, a számos funkció segítségével egyszerűen használhatjuk az op. rsz. rutinjait, a custom chipeket valamennyi géptípuson. Fő jellemzője, hogy a Basic-et szabadon keverhetjük assembly-vel. A rendszert alkotó utasításkönyvtárak is mind Blitz-ben lettek kódolva assembly nyelven.

Fő alkotóelemei a következők:

- Ted, az editor;
- Blitz, a compiler;
- Deflibs, az alap utasításkészlet;
- Dbug, a debugger.

Az editor

Egy nagyon egyszerű szöveg editor, amellyel a programok mellett szövegek is írhatóak. A compiler-rel együtt a parancsok tokenizálását, különböző színnel való kiemelését elvégzi. A szubrutinok neveit a forráslista ablakán kívül megjeleníthetjük, így könnyen pozícionálhatjuk a kurzort. Csak a legelemibb funkciókat tartalmazza, de forráslistáját az Acid Software közzétette, hátha valaki kedvet kap továbbfejlesztéséhez.

A compiler

Hasonló basic programozási nyelvektől eltérően itt nem egy interpreteren futtatható a program. A compiler, minden futtatásnál újrafordítja a programot hasonlóan a C, Pascal stb. nyelvekhez. A lefordított object kódot akár azonnal futtatható formában is elmenthetjük. A lefordított programok jóval rövidebbek és gyorsabbak, a más basic nyelvek compilere által lefordított programokhoz képest.

Az utasításkészlet

Ez az, ami szinte áttekinthetetlenül folyamatosan bővül. Jelenleg már rengeteg területet lefednek az Acid-on kívül fejlesztett utasításkészletek.

A debugger

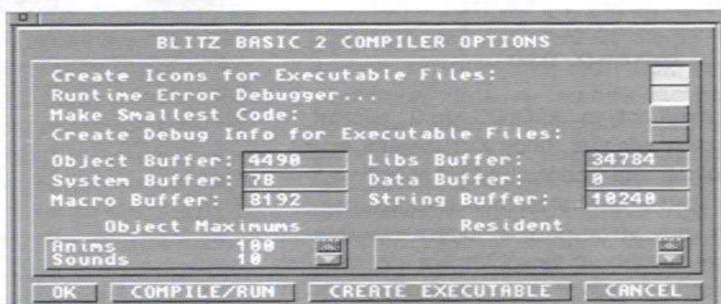
A debugger átmenetet teremt az önállóan futó program és az interpretálás között. Lehetővé teszi a hibák felderítését, a program rendszeres lefagyása nélkül. Amennyiben programunkat hibátlannak találjuk, a debuggert kikapcsolva teljes sebességgel futtatható a program.

A remek lehetőségek közé tartoznak, a strukturált változók, valamint a láncolt listás tömbök kezelése. Az előző, a több paraméterrel jellemezhető dolog, egyetlen objektummá összefogásához használható. Egy űrhajó x,y,z koordinátája egyszerűen megadható a következők szerint: Létrehozzuk a változó típust:

NEWTYPE .position x:y:z End NEWTYPE

Ezután az űrhajó x pozícióját a következőképpen írjuk le:

=ship.position\x



A compilerből azonnal futtatható program

Létrehozhatunk ilyen típusú tömböt is:

Dim List ship.position(20).

Ezután a 10. hajó y pozíciója:

=ship(10)\y.

A láncolt listák használata ott hasznos, ahol nem tudjuk pontosan, mennyi adatot kell kezeljünk. Ilyenkor mindig csak akkora tömbünk lesz, amennyi adatunk. Új adat esetén csak hozzáfűzünk egy láncszemet az egészhez.

Innen folytatjuk legközelebb, amikor a Blitz Basic részletes ismertetésébe kezdünk!

Lázi

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Újabb hónap, újabb GURU, újabb programozástechnika rovat. Az előző havi szám óriási méretű betűi után most egy újabb fontmérettel ismerkedhettek meg, remélem tetszeni fog, mint az új összehajtva zsebben hordható GURU is. Na igen az új méret előnyei... Az előző cikkből kimaradt egy rész, itt találod a folytatást. A teljes feladatlap viszont az új mérettel kicsit hosszú lenne. A dolog következménye, hogy kénytelen vagyok a további feladatokat mellőzni.

Ha már a feladatoknál tartunk, akkor a mostani számban találhattok majd néhány feladatot a 2. fordulóból. Ezúttal nem a feladatlapról pontosan másolva, hanem kicsit átdolgozva, magyarázattal ellátva. Mivel a második forduló feladatai programozási feladatok voltak, ezért a megoldást forráskódok jelentették. Mivel a verseny rendezői PC-s programozási nyelveket biztosítottak eszközként és a gépek is PC-k voltak, ezért a forráskódok PC-sek lennének, tehát most nem közlöm le őket. A versenyeken egy nyelv szokott biztos pontot jelenteni, ez a Turbo Pascal. Tehát a feladatok és magyarázatok következnek, az egyszerűbbektől a bonyolultabbakig.

Szóval az előző számban félbemaradt ötös feladat folytatása:

B. A Pascal-nyelvben, mint közismert, az eljárások a sorrendi és a láthatósági szabályok betartásával hívhatják egymást. Írj

hívhatja (X, Y) ha ...

néven olyan PROLOG-szerű eljárást, amely ellenőrzi, hogy X a sorrendi és a láthatósági szabályok szerint hívhatja-e Y-t! A ha alapszó utáni formulákban a nem, a vagy, valamint az és logikai műveleteket, továbbá a tényállításokat is használhatod az általad esetleg definiálandó eljárások mellett.

Megjegyzés:

A feladat igencsak érdekesre sikeredett. Az A kérdéssel nincs semmi baj, azt könnyen meg is lehet oldani, a B kérdéssel viszont gondok vannak. Ugyanis ezekkel az eljárásokkal és logikai műveletekkel nem lehet leírni több esetet. Persze először tudni kell, hogy egy Pascal eljárás mikor hívhat meg egy másik Pascal eljárást. Lássuk ennek a feltételeit. (Vagy művelet köti őket.)

A hívhatja B-t, ha:

A közvetlenül tartalmazza B-t,

B közvetve vagy közvetlenül tartalmazza A-t,

B közvetve vagy közvetlenül megelőzi A-t,

B eljárás Forward kulcsszóval előbb van definiálva, de később jön, mint A.

Ebből a négy feltételből (ami valójában 6 mivel két feltételnél is szerepel a közvetve vagy közvetlenül kapcsolat.) Kettő definiálható ilyen Prolog-szerű tényállításokkal, akkor ha nem ismerjük előre az összes eljárás nevét... Ugye előre megadott paraméterekre nem programot kell írni, hanem a megoldást kell megadni. A 2 eset egyébként az első feltétel és a középső két feltétel fele. Ugyanis a közvetett tartalmazásra és megelőzésre nem elegendő a két megadott eljárás és a logikai műveletek. Más eljárás definiálása viszont eléggé problémás, és nem adható egyértelmű megoldás. És érdekes kérdés, hogy hogyan is lehet definiálni egy eljárást. Ugyanis erre két válasz lehet, az egyik az, hogy a meglévő eljárásokkal és műveletekkel felírjuk az eljárást, amivel csak az a baj, hogy még mindig nem oldja meg az eddigi problémáinkat. A másik válasz szimpatikusabb, az pedig annyi, hogy megmondjuk hogy az eljárás mit csinál, de nem adjuk meg az adott programozási nyelvnek megfelelő alakban. Ez utóbbi megoldás igen érdekes, ugyanis ezzel nagyon sokféle megoldás készíthető... És megnézem azt a fordítóprogramot ami ilyet elfogad. Persze van egy másik megoldás is. Azt hiszem a javítókulcs is ezt tartalmazza, az pedig a következő (szerintem eléggé furcsa és ismét szeretnék ilyen fordítóprogramot látni). A megoldás nagyon egyszerű, a biztosan nem ismert adatot a program automatikusan behelyettesíti az összes megfelelő adattal. Magyarul keresés minta alapján egy kicsit javítva, Prologban... Érdekes lenne. Ilyen programozási nyelvet látni. Azt hiszem, hogy a két olyan esetre amiben meg lehet oldani a problémát bárki megírhatja a megoldást, csak a megfelelő Prolog-szerű nyelvet kell megtalálni. Én egyébként nagyon örülnék, ha a szerkesztőség olyan C++ szerű nyelvhez jutna ami nyelvi szinten tartalmazna néhány apróságot. Változó pontosságú lebegőpontos aritmetikát, filekezelésnél mindenféle formátumú tömörített file-okat, és tömörített file-okon belüli file-ok kezelését, az Aritmetikai kódolást, meg a regionális forduló és a döntő feladatait megoldó eljárásokat... Továbbá szívesen látnám a helyesírás-ellenőrzést is mint az egyik szöveges típushoz nyelvi szinten tartozó operátort. Szerintem ennyit a valami szerű nyelvekről...

A legegyszerűbb feladat egy osztály, vagy iskola felosztása foci, kosárlabda és röplabda csapatokra. A csapatok 11, 7, illetve 5 fősek. Minden diák csak egy csapatban szerepeljen. Cél: A lehető legkevesebb diák maradjon ki és a lehető legtöbb csapatot alkossuk. A feladatnak két megoldása lehetséges, az egyik megoldás végig próbálgatni az összes lehetséges esetet, ez 2 sor átírásával egy másik faladathoz is használható volt fő-

Létszám	Röplabda	Kosárlabda	Foci	Kimarad
1	0	0	0	1
2	0	0	0	2
3	0	0	0	3
4	0	0	0	4
5	1	0	0	0
6	1	0	0	1
7	0	1	0	0
8	0	1	0	1
9	0	1	0	2
10	2	0	0	0
11	0	0	1	0
12	1	1	0	0
13	1	1	0	1
14	0	2	0	0
15	3	0	0	0
16	1	0	1	0
17	2	1	0	0
18	0	1	1	0
19	1	2	0	0
20	4	0	0	0
21	2	0	1	0
22	3	1	0	0
23	1	1	1	0
24	2	2	0	0
5k	k	0	0	0
5k+1	k-2	0	1	0
5k+2	k-1	1	0	0
5k+3	k-3	1	1	0
5k+4	k-2	2	0	0

programként, a másik megoldás egy kicsit gyorsabb de kevésbé univerzális:

Akkor lesz a lehető legtöbb csapatunk, ha a lehető legtöbb kis, 5 fős röplabda csapatot alkotunk. De az elsődleges feltétel miatt egy kis problémánk adódhat.

Nézzük meg, hogy az egyes létszámokra mi a helyes megoldás (táblázat)

A táblázat utolsó 5 sorában érdekes összefüggést találunk a 15 főnél nagyobb osztályok/iskolák esetére, ami azt jelenti, hogy jobb a táblázatot használni, mint végigpróbálgatni minden lehetséges változatot, hiszen a próbálgatás eléggé időigényes. Tehát az algoritmus nagyon egyszerű:

1. Beolvassuk a létszámot.
2. Ha a létszám 15 alatt van, akkor egy tömbben tárolt táblázatból keressük ki a megoldást, és az ötödikre ugrunk
3. A létszámot öttel osztva kapott maradékkal megkeressük egy másik táblázatban a kosárlabda és a focicsapatok számát, és a fenti táblázatban a k értékből kivonandó számot.
4. Kiszámoljuk k értékét (létszám / 5) és a röplabdacsapatok számát.
5. Kiírjuk az eredményt.

Gondolom senki számára sem okoz nehézséget ebből kész programot írni. Így aztán ugorhatunk egy kicsit a következő műsorszámra, Sebaj Tóbiásra a takarékos festőre aki úgy akarja befesteni kerítését, hogy minden olyan doboz festéket, amit kinyit el is használ, és nem útburkolati jelekre hanem a kerítésre. Adott, hogy az egyes dobozokban lévő festékekkel hány méter kerítést lehet befesteni, és a kerítés hossza. Érdekes csíkos kerítés lesz... Minden esetre a feladat valahonnan nagyon ismerős. Egy egész számot (a kerítés hosszát) kell egész számok összegére bontanunk. Mintha az előbb valami próbálgatásfélét említettem volna? Itt is ez jelenti a biztos megoldást... Elég furcsa is ezt látnom az előző feladat mellett, hiszen azt ennek a programnak a lebutításával is meg lehet oldani. A feladatlap készítői gondolom tudják, hogy miért volt ez jó. A feladatnak mindenesetre legalább valós alkalmazása is lehet, csak a szövegen kell egy kicsit változtatni, mondjuk festék helyett olyan vegyszerrel, amit csak egyben lehet elhasználni és méter (illetve befesthető méterek) helyett milligrammal... Talán egy komoly versenyhez jobban illene egy ilyen megfogalmazás.

A harmadik „érdekes" feladat rendkívül bonyolult volt, a példa ismét iskolával kapcsolatos: Egy adatbázisból kinyomtatható fejlécekkel ellátott formázott lista készítése. A példa az első feladathoz hasonlóan iskolai volt, a diákok listáját kellett elkészíteni minimális összesítési feladattal. A problémát egy nagyon egyszerű dolog jelentette, mégpedig a nyomtatható és a képernyőre írható sorok száma közötti különbség, és ebből adódóan a fejlécek és laptörések pontos egyeztetése. Erre pedig a feladatban semmilyen elvi útmutatást nem lehetett találni.

A probléma az ott van, hogy egy nyomtatott lapra jóval több sor fér általában mint egy képernyőre, tehát a képernyőn jóval több a laphatár, és ha a képernyőre is kell fejléc, akkor ott a logika szerint a képernyőnyi lapokkal kell számolni, míg nyomtatásba nyilván a teljes lapokkal. Probléma továbbá, hogy lehet olyan eset ahol csak a nyomtatott változatban van laphatár, így a képernyőn nem lehet látni a kész dokumentum összképét. Ez a probléma sajnos olyan jellegű, ahol a programmal szembeni igények definiálása nem elég pontos, és mindenki ismeri a szabályt: A gép azt csinálja amit mondasz neki és nem azt amit akarsz... És a programozó is hasonlóan csak a leírt, esetleg többféleképpen értelmezhető, instrukciókból tud kiindulni amikor egy feladatra programot ír. Ha megnézzük, hogy a PC-ken szabványos nem SVGA megjelenítési módok és mondjuk a múlt számban a programozástechnika laponkénti sorszámát akkor könnyen látható a probléma. Azt hiszem a harmadik feladatról ennyi is elég, ha ilyennel találkozik bárki, akkor nem jelenthet nehézséget a program megalkotása az elgépelés veszélyét nem számítva. A versenyen volt viszont egy igazán érdekes feladat, bár ehhez hasonlóakat minden évben lehet találni, de a mostani értelmesre sikerült és az egyik korábbi évvel ellentétben a segítségül megadott képletek nem voltak hibásak, bár egyikük sem tartozott az igazán hatékony adott célra optimalizált képletek közé, tehát az embernek most is a fizikai és a matematikai háttér jelenthette a problémát és nem az, hogy a kész feladatra és kész képletek segítségével milyen programot tud írni. A feladat nagyon egyszerű volt. Adott egy egységnyi hosszúságú szakaszokra osztott forma 1 versenypálya. Az egyes szakaszokat betűk jelölik, és összesen 3 féle szakasztípus van az egyenes a balkanyar és a jobbkanyar, illetve egy kicsit komolyabban végiggondolva a feladatot összesen két eset van az egyenes és a kanyar. A szabályok a következők:

1. A versenyautók végsebessége adott
2. A versenyautók maximális gyorsulása adott (fékezni is csak ennyire tudnak)
3. A versenyautók kanyarbeli legnagyobb sebessége adott.
4. Kanyarban a versenyautók gyorsulása pontosan 0.
5. Az egységnyi szakasz hossza méterben szintén adott.

<u>Kérdések:</u>

1. Sebesség az egyes szakaszok végén.
2. Részidők.
3. Teljes időeredmény.
4. Átlagsebesség.

A feladat tehát adott, és segítségül az egyenletesen gyorsuló mozgásról szóló útképlet és a sebességképlet. A modellezendő verseny két nagy időbeli szakaszra bontható.

1. szakasz: a versenyautók még nem érték el a kanyarodási sebességüket.

2. szakasz: a versenyautók a kanyarodási sebességet már elérték.

A két nagy szakasz határán található egységnyi útszakaszt sajnos félbe kell vágni és két résszakasszal számolni. Egyébként a szakaszok kezelése elég egyszerű, a versenyautók az egyenesben gyorsulnak a kanyarban állandó sebességgel haladnak.

Az egyenletes gyorsulás sebességképlete ismert:

v=v0+a*t

Igen ám, de mi v0-t a-t és s-et ismerjük t-t nem! Jöhet tehát egy másik képlet is:

s=v0*t+a/2*t^2

Ebből a képletből kellene megtudnunk t értékét, hogy az előző képletben fel tudjuk használni, és ki tudjuk írni. Legegyszerűbb ezt a képletet egy közönséges egy ismeretlenes másodfokú egyenletként kezelnünk. Innen a

(a/2)*t^2+v0*t-s=0

másodfokú egyenlethez jutunk. Ennek az egyenletnek ugyebár pozitív a esetén mindig 2 megoldása van. Tehát a gyorsulás esetén az egyenletnek két megoldása lesz, az egyik a minden esetben negatív, tehát számunkra nem megfelelő, tehát a képlet meglepően egyszerű.

t=(-v0 + SQRT(v0^2 + 2*a*s)) / a

Innen nagyon egyszerű a dolgunk, ugyanis innen kezdve már csak egy problémánk lesz, a második szakasz egyeneseit felbontani gyorsító, lassító és állandó sebességgel megteendő szakaszokra. Ehhez semmi különös dolgot nem kell művelnünk, hiszen a lassító és a gyorsító szakaszok szimmetrikusak, az állandó sebességű szakasz pedig a végsebességgel megtehető mozgást jelenti. Tehát a három szakaszt könnyű szétválasztani... A probléma az ott van, hogy eléggé sok a munka vele, és amit idáig csináltunk az matematika és fizika volt tisztán, innen a valódi programozás megint csak gépelést jelent. Tehát ez a program is inkább csak munkával és számolgatással, egyenletrendezéssel jár mint valódi programozói munkával.

Azt hiszem az új méretű oldalakkal számolva lassan közeledik az oldal vége, és ezzel a mostani számban rendelkezésemre álló hely bőven megtelik még akkor is, ha az előző számhoz hasonlóan ezt a számot is mikroszkóppal már olvasható betűmérettel tervezzük.

Varju Gergely

A Rendszerbarát

Miután az előző számban végére értünk a SAS/C speciális kulcsszavainak, most egy új témakör ismertetésébe kezdünk. Az új témakör az IFF formátum és az iffparse.library használata.

Ez a téma már önmagában azért is érdekes lehet, mert az IFF formátum teljesen egybeforrt az Amigával és az egyes operációs rendszer változatok ellenére is alapjában változatlan maradt, legfeljebb a file-ok kezelésére írt rutinok alakultak át kisebb-nagyobb (inkább nagyobb) mértékben. Ennek az átalakulásnak az volt az oka, hogy korábban a támogatás nem külön library-ban volt megoldva, hanem linkelhető object file-okkal. Annak ellenére, hogy az iffparse.library csak a OS2.0-tól része a rendszernek lehetőség van az iffparse függvényeinek használatára akár 1.3 alatt is, mivel a 2.0-ás rendszerhez tartozó iffparse.library működik 1.3 alatt is.

Az IFF rövidítés az Interchange Format File kifejezésből származó rövidítés. Megszületésében az egyik legnagyobb szerepe az Electronic Arts-nak volt. Ezért az IFF formátum leírására egyszerűen "EA IFF 85"-ként hivatkoznak az azóta készített dokumentációk. (Ez a dokumentum megtalálható az Amiga ROM Kernel Manual Execkel foglalkozó kötetének függelékei között.) Az EA szerepén azért sincs mit csodálkozni, mert az általuk fejlesztett DPaint programnak ez volt a file formátuma.

Az IFF file-okkal kapcsolatos fogalmak:

igazítás (alignment)
Minden a byte-nál nagyobb adat a file kezdetétől számított páros byte határra kiigazított. Ez a kiigazítás helykitöltő (padding) byte-ok alkalmazását igényli. Ezen byte-ok értéke íráskor nulla, és olvasáskor nem számítanak. Ez azt jelenti, hogy minden páratlan hosszúságú chunk (lásd később) után helykitöltést kell alkalmazni, hogy a következő chunk páros címre essen. A chunk-okon belül is szükséges a helykitöltő byte-ok alkalmazása, hogy a byte-nál nagyobb méretű mezők is páros címekre kerüljenek. Ez a kitöltés bizonyos processzorok esetében feleslegesnek látszik, azonban 68000-es processzor esetén lehetővé teszi, hogy az adatokat a memóriában hozza létre, ill. dolgozza fel, majd blokkos I/O műveleteket hajtson végre.

számok (numbers)
A számokat kettes komplemens formátumban támogatja, a 68000-es által használt – az értékesebb byte (word) először – formátumban, ami pont ellentétes az intel x86, 8088 és a 6502 által használt formátummal. A számok lehetnek előjeles és előjel nélküli 8, 16 és 32 bites egész számok, azonban az IFF szabvány csak a következőket használja:

UBYTE	*8 bites előjel nélküli*
WORD	*16 bites előjeles*
UWORD	*16 bites előjel nélküli*
LONG	*32 bites előjeles*

Az aktuális típusdefiníciók az aktuális processzor és fordítótól függnek. Az Amigán egyik leggyakrabban alkalmazott Lattice (SAS/C) esetén a következők (exec/types.h):

```
typedef unsigned char  UBYTE;
 /* unsigned 8-bit quantity */
typedef short WORD;
 /* signed 16-bit quantity */
typedef unsigned short  UWORD;
 /* unsigned 16-bit quantity */
typedef long LONG;
 /* signed 32-bit quantity */
```

karakterek (characters)
Az IFF file-ok karaktereket tartalmaznak szöveges stringekben, ID-kben és text chunk-okban. Az egyes karakterek és vezérlőszekvenciák ismertetésére most nem térünk ki, mivel most még nincs sok értelme megismerkedni az ún. FTXT (formázott szöveg) chunk-on belül alkalmazható vezérlőkódokkal és azok feldolgozásával.

dátumok
A létrehozási dátum azt az időpontot jelöli, amikor az adat byte-okat létrehozták. (Némely rendszerben utolsó módosítás dátumaként hivatkoznak rá.) Az adatok szerkesztése megváltoztatja a létrehozási dátumot, az adatok másolása lemezek vagy gépek között nem. Az IFF dátum formátum 32-bites előjel nélküli szám, mely egy referencia időponttól eltelt másodpercek számát adja meg.

típusazonosítók (type IDs)
A típusazonosítók, a FORM típus vagy más IFF azonosítók 32 bites értékek, melyek négy karakter (0x20 és 0x7E tartományba esők) konkatenációjával jönnek létre. Szóköz (0x20) ne előzzön meg ún. nyomtatható karaktert, a végén lehet egy vagy több szóköz (trailing spaces). A vezérlőkarakterek tiltottak.

```
typedef CHAR ID[4];
```

A típusazonosítókat egyszerű 32 bites összehasonlítással lehet egyezésre vizsgálni. (A kis és nagy betűk eltérők.)

Az adatszekciókra vonatkozó típusazonítók (FORM típusok) további korlátozásokkal rendelkeznek. Mivel file-név kiterjesztésként is tárolhatók a kisbetűk és a tagolásra szolgáló jelek (pl. pont, vessző stb.) használata nem megengedett.

Gondosan kell megválasztani a négy karaktert, amikor valaki egy új azonosítót talál ki. A rövidített név lehetőleg utaljon a tartalmazott adat típusára, hogy akár "ránézésre" is meg lehessen mondani, hogy milyen adatot tartalmaz. Az új típus-azonosítók regisztrálását kezdetben az EA, később a CATS végezte. Ennek ellenére sok regisztrálatlan azonosító létezhet. Általában egy újabb kitalálása nem okoz problémát, főleg abban az esetben ha eléggé specifikusra sikerül a névét választani. Pl. a MUS4 sokkal jobb választás lehet mint pl. FILE vagy TYPE.

chunk-ok (chunks)
(Ismét egy olyan szó, melynek igazából nincs jó szó szerinti fordítása. Esetleg nevezhetnénk építőkockának – de az angol szó nem igazán jelent azt.) Szóval a chunk-ok a IFF struktúra építő darabjai. A következő C nyelvű "típusdefiníció" fejezi ki igazából a felépítésüket:

```
typedef struct {
  ID      ckID;
  LONG    ckSize; /* sizeof(ckData) */
  UBYTE   ckData[ckSize];
 } Chunk;
```

(Na persze ezt nem ehető egyetlen fordító programnak sem.) Az értehetőség kedvéért vegünk egy CMAP chunk-ot, ami 12 byte adatot tartalmaz:

ckID:	'CMAP'
ckSize:	12
ckData:	0, 0, 0, 32, 0, 0, 64, 0, 0, 0, 64 0

A ckID azonosítja a chunk formátumát és célját. Szabályként lemondható, hogy a programnak azonosítania kell a ckID-t, hogy értelmezni tudja a ckData mező adatait. Az ismeretlen chunk-okat átugorhatja. A chID formátum verziószámként is szerepelhet (lásd később).

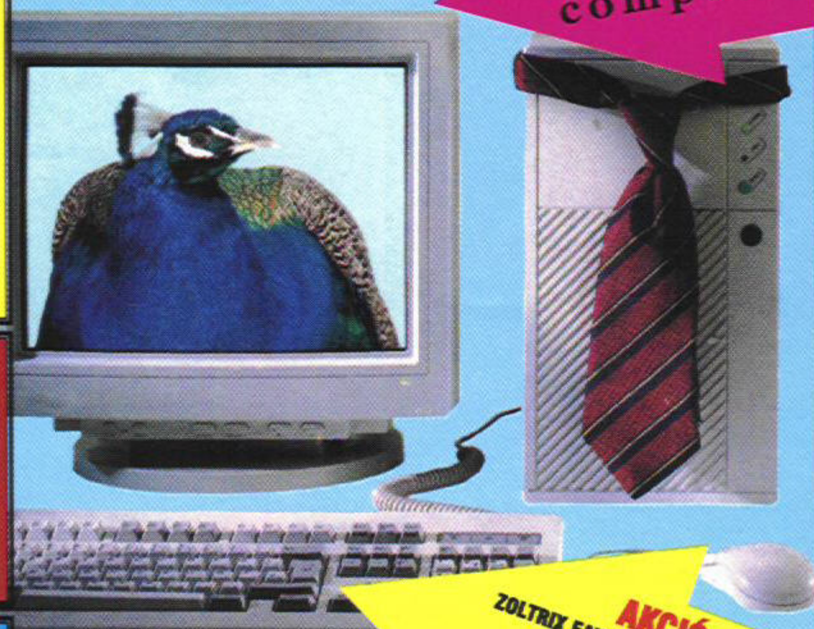
A következő chID-k univerzálisan le vannak foglalva, hogy azonosítsák az eltérő IFF jelentésű chunk-okat: "LIST", "FORM", PROP", "CAT " és "   ". A speciális negy szóközből álló ckID az ún. filler chunk-ot azonosítja, mely szerepe a hely kitöltés és a tartalma nem hordoz jelentést. A "LIS1" - "LIS9", "FOR1" - "FOR9" továbbá a "CAT1" - "CAT9" azonosítók lefoglaltak a jövőbeni "verziószám" variációk számára. Minden IFF kompatibilis software-nek számolnia kell az említett 23 chunk típusazonosítóval.

(JOCO)

ACOMP

Vásárlóink igénye szerint állítottuk össze ezt a konfigurációt, amely installálva megvásárolható üzleteinkben (kérjük telefonáljon, hogy éppen van-e). Az ár **mindent** tartalmaz, ami a gép működéséhez szükséges – semmi trükk, semmi extra költség...

A gép teljesítménye maximálisan megfelel az intenzív irodai alkalmazásokhoz is, és bővíthető multimédia kiegészítésekkel (CD-ROM, hangkártya,stb.). Irodai munkához ajánljuk a (magyar nyelvű) MS-Windows operációs rendszer és az MS-Office programcsomag telepítését.



Intel Pentium 75MHz + cooler, 256KB cache,
8MB RAM, 1,44MB floppy, 630MB HDD,
CIRRUS 5430 PCI VGA kártya 1 MB RAM,
14" AXION COLOR SVGA monitor (1024x768 0.28, LR, NI)
Minitorony, 102 gombos billentyűzet,
GEAR mouse

Installált szoftverek:

MS-DOS 6.22 OEM,
DOS Navigátor 1.35 filekezelő,
Qpeg 1.7a picture viewer, NeoPaint 3.1F rajzolóprogram,
Thunderbyte Antivirus 6.50 (védelem a vírusok ellen),
valamint 100MB shareware játékprogram.

Mindez CSAK 165.920,-Ft+ÁFA

AKCIÓ:
ZOLTRIX FAXMODEM+BITFAX szoftver is az árban!
Küldje faxait kinyomtatás nélkül, közvetlenül a kedvenc szövegszerkesztőjéből! Csatlakozzon a világot behálózó kommunikációs hálózatokhoz!



486DX4-100MHz-ig, Write Back cache, 3Vesa, 7ISA, 4*36pin, 2*72pin RAM, UMC chipset, AMI bios	9.520
486DX4-100MHz-ig, 256Kb cache, 3Vesa, 7ISA, 4*72pin RAM, OPTi chipset, AMI bios (Shuttle)	13.200
486DX4-120MHz-ig, 128Kb cache, 2VESA, 5ISA, 4*36bit RAM, SIS chipset, Award bios, (ASUS 4SV2GX4)	14.400
486DX4-100MHz-ig. 128Kb cache, 4PCI, 3ISA, 4*72pin RAM, VIA Pluto chipset, Award bios, IDE+ (Comfort)	13.600
486DX4-133MHz-ig, 256Kb cache, 3PCI, 4ISA, 4*72pin RAM, SIS chipset, Award bios, IDE+ (ATC board)	16.400
486DX4-120MHz-ig, 256Kb cache, 3PCI, 1VESA, 2*36bit RAM, SIS chipset, Award bios, VLB EIDE+ (ASUS SP3)	18.960
586 75-200MHz, Write Back cache, 3PCI, 4ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green, NCR SCSI),PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (Venturius)	18.400
586 75-120MHz, 256Kb cache, 3PCI, 4ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (Pc Partner)	22.992
586 75-200MHz, 256Kb Pipeline Burst cace, 3PCI, 4ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green, NCR SCSI),PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (Venturius)	25.200
586 75-200MHz, 256Kb cache, 1PCIMedia Bus, 3PCI, 3ISA, SIS551X chipset, Award bios, PCI IDE+ (Mode 4), UART 16550, EPP/ECP (ASUS P55TP4XE)	29.200



128Kb DRAM	796
512Kb DRAM	3.600
1Mb SIMM 70ns	3.200
4Mb SIMM 70ns 72pin	11.520
8Mb SIMM 70ns 72pin	22.400
16Mb SIMM 70ns 72pin	44.400
32Mb SIMM 70ns 72pin	99.992
256Kb cache	4.992
256Kb Burst cache	6.400



14" Axion mono VGA (800*600)	13.600
14" Daewoo VGA (640*480)	23.920
14" Daewoo SVGA (1024*768, 0.28)	38.800
14" Axion SVGA (1024*768, 0.28, NI, LR)	37.992
14" Daewoo SVGA (1024*768, 0.28, NI, LR)	43.600
15" Axion OEM (1280*1024, 0.28, LR, NI, D)	44.000
15" Axion (1280*1024, 0.28, LR, NI, D)	51.200
15" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, D.)	58.320
17" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	98.800
20" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	192.000
21" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	232.000
14" monitor filter üveg	800



850Mb Conner AT	25.600
1.0Gb Conner AT	31.992
1.2Gb Quantum AT	33.600
HDD beép. keret	400
HDD mobil AT	3.992
520Mb Quantum SCSI	25.600
1.0Gb Quantum SCSI	39.920
4.3Gb Quantum SCSI	149.992
HDD mobil SCSI	4.560



102 gombos billentyűzet Kanrich (Angol / Hun)	2.160
101 gombos billentyűzet PGA (Angol)	2.360
102 gombos billentyűzet Stamford Cherry (E / H)	5.200
Microsoft Natural Keyboard	10.960
Microsoft mouse OEM RET	3.992
Microsoft mouse OEM	3.192
Gear mouse	800
Mitsumi mouse	992
MS-400 mouse + pad	1.120
MS-700 mouse + pad	1.680
Logitech OEM mouse	1.800
Dexxa Serial	2.000
Pilot Basic	3.200
Genius Mouse 3	1.760
Genius My Mouse (5 féle színben)	2.240
Genius Easy Scroll mouse	5.520
Genius cordless mouse	6.400
Genius Easy Handy Scanner (800dpi, 256 szürke)	12.000
Genius Handy Scanner (800dpi, 16.8M szín)	24.000
Genius Handy Scanner (1600dpi, 16.8M szín)	28.000



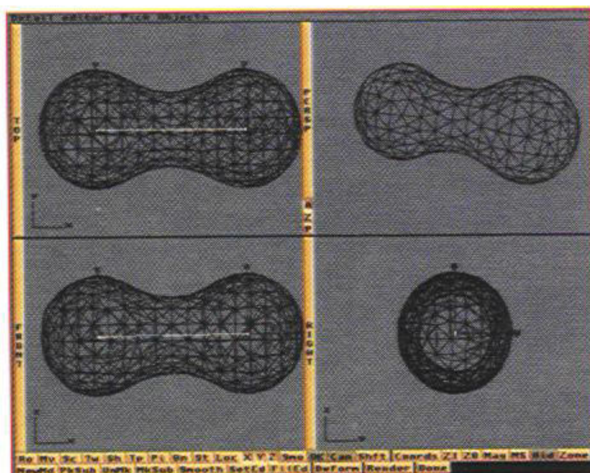
486DX2-66MHz Texas 3V	4.600
486DX4-100MHz Intel 3V	11.992
486DX4-133MHz AMD 3V	13.992
Pentium 75MHz	18.992
Pentium 100MHz	35.992
Pentium 120MHz	46.800
Pentium 133MHz	49.992
Pentium 150MHz	69.200
Pentium 166MHz	99.992
Pentium 188MHz	199.992
Pentium 200MHz	224.000
486 cooler	680
486 Turbo cooler	800
586 cooler	1.200
586 Turbo cooler	1.520

Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00
Árjegyzékünk lekérdezhető a FAX-BANK-ból: 180-8611/1477## (Tone üzemmódban).

VEGYÉL EGY PC-T ÉS ÖRÜLJ NEKI! EZ AZ ÁRLISTA TARTALMAZZA A LEGKISEBB SZÁMOKAT...

RayTrace

A mai Raytracing koktél áll majd egy kis adag Lightwave-es tűzcsiholásból, és egy nagy adag Imagine 4.0 ismertetésből. Mindezek előtt szeretnék még hozzáfűzni valamit az előző cikkhez melyben a Displacement Map-ről írtam. Előfordulhat olyan hiba is, hogy csak sötét foltokat számol ki, vagy pedig csak egy bizonyos részen lesz világos. Ennek az az oka, hogy a hátulját számoltattuk, ezért vagy fordítsuk el a felületet 180 fokkal, vagy ha ez nem lehetséges, akkor nyomjunk egy Negative Image-et. Így már jó lesz, csak azt is kalkuláljuk bele, hogy ilyenkor meg fejjel lefelé látható a kinyomott kép, ezért jobb ha már fordítva feszítjük a felületre. Más téma. Tudtátok, hogy a GoldenEye műholdas animációit Amiga 2000-reseken készítették és csak ezek után számoltatták le Silicon Graphics gépeken. Na és mit szóltok az Apolló13-hoz, vagy netán az RTL-en épp most futó Robocop sorozathoz, esetleg a nemsokára megjelenő Neverending Story 3-hoz.



Lightwave-es tűz

Ezek után térjünk rá a lényegre. Kétféle tűz van, az egyszerű lángcsóva, és a többféle lángnyelvből álló lángtenger. A rend kedvéért kezdjük hátulról. Először is a Modeler-ben az Object/Options-ban adjunk meg egy nevet, majd a Box-ot és Nummeric-ot megnyomva írjuk be a következő értékeket:

X=-1, 1, 1; Y=0, 0, 1; Z=0. 7, 0. 7, 1 units=m.

Mentsük el és csináljunk még egy ilyet más névvel. Lépjünk át a Layouter-be, töltsük be mindkét objectet és egymásra téve helyezzük őket a kamera elé. Az alsónak adjuk meg a következő surface-beállításokat: Surface color 255, 200, 70; Luminosity 90; Diffuse 50; Specular 100; Reflectivity 95; Glossiness medium; Additive On; a többi marad. A color map legyen egy Fractal Noise; World coordinates; Texture color 95, 30, 0; Frequences 4; Contrast 1; Texture size 0. 5, 0. 5, 0. 5; Texture falloff 0, -15, 0; Texture velocity 0, 2, 3. A Transparency map egy Underwater legyen, Texture value 100; Wave sources 10; Lenght 30; Speed 1; BandSharpness 10; Texture size mind 50000; Center mind 100; Velocity 0, 2, 0. Váltsunk át a másik surface-re és folytassuk itt a pötyögést. Surface color 0, 0, 0; Luminosity 20; Diffuse 30; Specular és Reflectivity 100; Additive On; Glossiness medium. Color map Underwater; World coordinates; Texture color 255, 200, 95; Size 9000, 5000, 50000; Falloff 0, -15, 0; Center 100, -2, 100; Velocity 0, 10, 0; Wave sources 10; Lenght 0. 5; Speed 0. 025; Band Sharpness 4. Már csak a Transparency map maradt hátra:Fractal Noise; Texture size 0. 5, 1, 0. 5; Velocity 0, 0. 25, 0; Value 100; Frequencies 4; Contrast 4.

Hát ha idáig eljutottunk, akkor már csak a Trace Reflection, Refraction, és a Render bütyköket kell támadásba venni. Ez persze csak egy alap, amit mindenki kedve szerint alakitgathat, és felhasználhat kézzel készült képek kiegészítéséhez is. Akinek valami nem tetszik rajta, az egy Airbrush-sal, vagy egy Smear-rel javítgathat rajta. A másik grandiózus tűzünk elkészítéséhez lépjünk a Modeler-be. A Polygon/Points-ra clickelve rakjunk ki pontokból egy fél "U" betűt, de ne felejtsünk el minden pont után egy Make-et, Enter-t, vagy egy jobb mousebutton-t nyomni. Ezután a Tools/Curves/Make-kel kössük össze a pontokat (a Modify/Drag-gal módosíthatunk a görbén), és a Multiply/Lathe + Numeric-kal forgassuk el függőleges tengelyen 360 fokkal. Ha minden igaz, egy fegyverlövedékhez hasonlító 3D-s parabolát kellett kapnunk. Kimentve és a Layouter-be betöltve adjunk neki 255, 75, 0-ás színt; 200 Luminosity-t, 0 Diffuse-t; 100 Transparency-t; és Edge transparency Transparent-et (1. 0). A Transparency map legyen egy Fractal Noise; Texture Size 0. 04, 0. 2, 0. 04; Falloff 1500, 700, 1500; Velocity 0, 0. 008, 0; Value 0; Frequencies 1; Contrast 1. Nos, kész is lennénk, ha tökéletesebben akarjuk, akkor egy ugyanilyen csak kisebb és fényesebb objectet tegyünk az aljára.

Most pedig engedjünk helyet egy konkurens program új verziójának is.

Imagine 4. 0

(avagy változatlan hardware igény, változatlan képesség)

A 3. 0-ás verzió a 2. 0-hoz képest akkora különbséget jelentett, hogy akkor még nem nagyon tudtuk volna elképzelni, mit lehet még ebbe a programba beépíteni. Aztán ahogy telt-múlt az idő, megmutatkoztak ennek is a hiányosságai. A 3.2-ben már végre működött (majd') minden, amit a 3. 0-hoz beharangoztak. Lássuk, mi újdonságot hozott a négyes a 3. 3-hoz képest.

PROJECT EDITOR: A legnagyobb és egyben egyetlen igazi változás ebben a szerkesztőben a motion blur. A subproject tartalmazza a beállításait. Az elmosáshoz használatos képek számát és az intenzitást állíthatjuk. Az

eredmény egész jó, de a rendering érezhetően lelassul. (Az infoban hamis érték szerepel!)

Úgy látszik a FORMS EDITOR már évekkel ezelőtt tökéletes volt, mert most sem változtattak rajta semmit.

A legtöbb változást jogosan a DETAIL EDITOR-tól várhattuk. Az egyik leghasznosabb a state menü végén található Cascade Grouping. Végre nem csak párosával lehet megadni szülő-gyerek kapcsolatokat, elég ha a hierarchiába tartozó tárgyak tengelyét a megfelelő sorrendben kijelöljük. Lehetőség van a FX-ek használatára. Ez eddig is megoldató volt snapshottal a Stage Editorból, de így sokkal kényelmesebb és gyorsabb.

Ha 256 színben fut a program, akkor a quickrender nemcsak külön képernyőn, hanem az egész képernyős perspektíva ablakban lesz látható szürke árnyalatban. (A cancel gadget a kép közepén virít, így tökéletesen eltakarja a lényeget.)

Az attributes requiester is másképp viselkedik 256 szín esetén. A jobb felső sarokban valós időben azonnal láthatóvá válik a textúrák hatása. (Ez a "real time" rendering egy 68060-on igaz is lehet.) Hiába keressük a bright kapcsolót, mert megszűnt, de található helyette egy brightness tolóka. Ez egy hasznos újítás volt, de eltűnt a dither, és sehol sem találtam a megfelelőjét. Egy másik "nagyon fontos" kapcsoló, a random color is megváltoztatta a helyét, mostantól a Functions menüben található, mint Randomize Face Clrs.

Az összes textúra és brush paneljén található egy új fogalom: Mix/Morph Value. Az adott textúra intenzitását határozza meg, 0. 0 és 1. 0 közötti értékeket lehet megadni, ezzel leegyszerűsödött a textúrák fadeelése (pic4). Nyolc új mapping eljárással bővült a brush panel, de ezek részletes elemzése helyhiány miatt most nem lehetséges. (Az Reflection M. új néven, Enviroment M-ként szerepel.) A textúrák beállításait slider is segíti, de 47 pixeles sávon lehetetlen 256 féle értéket akár megközelítőleg megadni. Az előzővel szemben hasznos újításnak tartom, hogy a brush-okat a requesterükből is meg lehet tekinteni. Szintén pozitívum az attributes requester összes szintjéről elérhető quickrender.



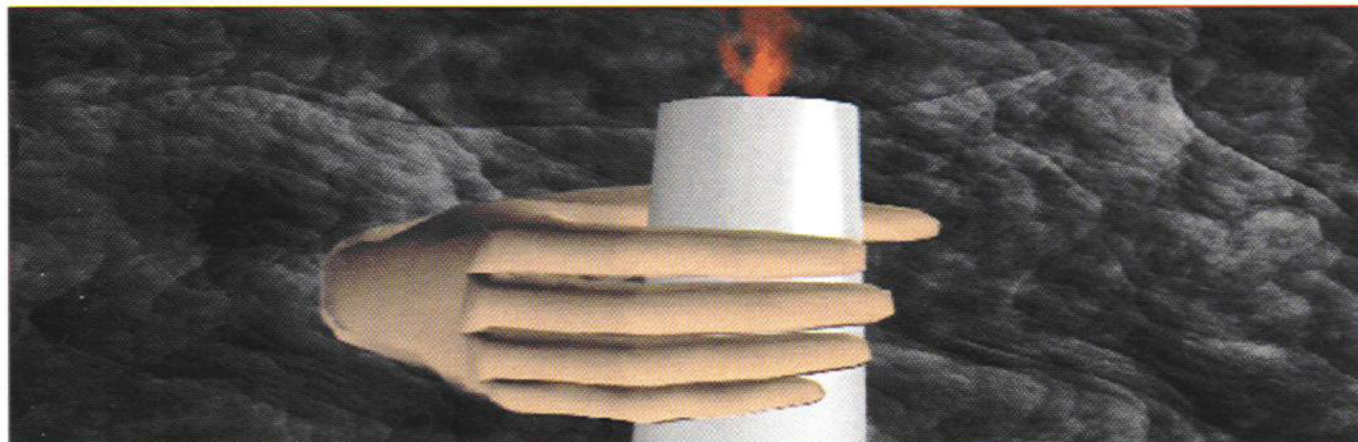
A fényeknél egyetlen újítás történt: A Soft Shadow bekapcsolásával kiküszöbölhető az Imagine egyik régi hibája, a fényforrásként használt tárgy alakjától függetlenül mindig csak egy pontból sugározta a fény. A fényforrás valós alakja/típusa ettől nem változik meg, hanem a preferences editorban (SSLE) megadott értéknek megfelelő számú fényforrást helyez a tárgyba.

Az Object menü alján lévő Blob meglepően jól sikerült. Egyetlen, de nagy hibája, hogy csak csoportba fűzött speciális gömbökön használható. A kép (pic3) mindent elárul... Végre megjelent a Smooth Fracture, ami a hagyományos Fracture és a Smooth Edge Line ötvözete. Ez egy nagyon jó dolog lenne ha korrektül működne, de sajnos csak Pick Egde módban használható. Ráadásul csak akkor működik, ha a kiválasztott éleknél nincs elágazás. Ennek az az eredménye, hogy a szerkesztésnek csak a korai fázisában használható. A másik elsimító eljárás, a Smoothing Tool viszont sokkal szabadabban és hatékonyabban alkalmazható. Copy/Pase művelet után automatikusan a másolt tárgy lesz aktív.

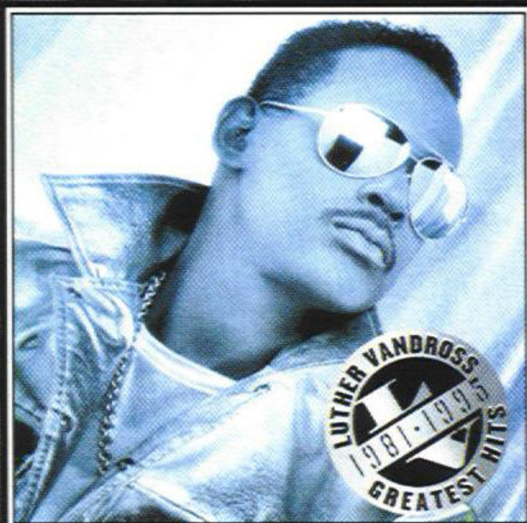
A PREFERENCES EDITORban fellelhetők még kisebb újdonságok, mint a szabadon állítható default attribútumok, a speciális gömb pontjainak száma megadható scanline módra, stb. Mindig örömmel fogadtam ha egy programból új verzió érkezett, s most sem volt ez másképp, de a végén sajnos csalódnom kellett. A Forms és a Cycle Editor változatlan, a módosítások fele jelentéktelen, vagy látszat, illetve félmegoldás. Nem értem, hogyan hibásodhattak meg olyan funkciók, amelyek előző verziókban tökéletesen működtek. Már-már nevetséges, hogy egy object tengelyével a közepén nem lehet árnyékot vető fényforrás. Egészen más lenne a véleményem, ha textúrák és brushok nem a tárgy tengelyéhez, hanem a felületéhez ragadnának. Igazabb lett volna, ha Imagine 3.4 címen jelenik meg, mert lényegében csak annyi történt, hogy a Detail Editor bővült néhány lehetőséggel, az attributes requester rikoltó hiányosságait orvosolták, és végre a csillagmező sem egyszínű. Évek óta használom az Imagine-t, és valószínűleg egy ideig még fogom is, de a várakozásaimhoz képest a 4.0-t nem a pont előtt, hanem az pont után álló szám minősíti.

Már csak a zárókaraktereknek maradt hely, ezért gyorsan elmondom, hogy a jövő hónapban már tényleg megpróbálunk valamit összehozni a Particle-król. Addig is Adios Amigos!

by GABRIEL & FRANKIE

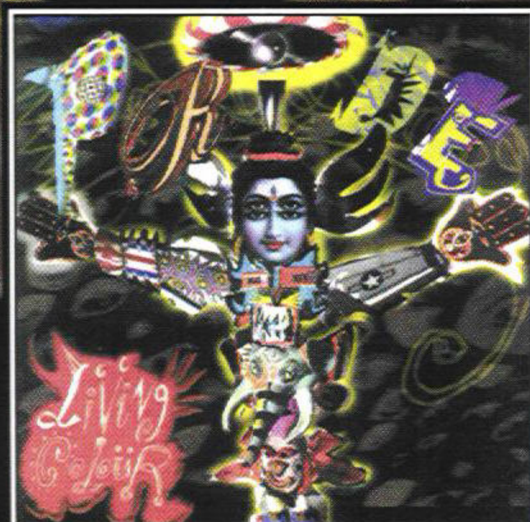


Itt a Sony



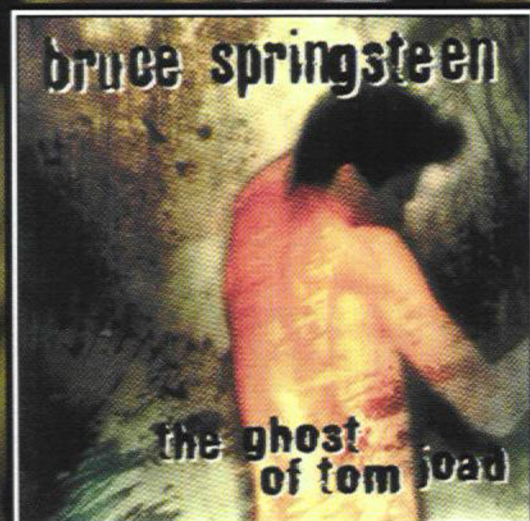
LUTHER VANDROSS – GREATEST HITS MC\CD

Egy irigylésre méltó pályafutás legjobb dalait tartalmazza ez az album. Vandross minden lemeze platina, ill. dupla platinalemez lett, ami igencsak jó eredmény, figyelembe véve az amerikai piacot, amelyen csak úgy nyüzsögnek a jobbnál jobb pop ill. R&B előadók. A lemez első száma, a Never too Much Vandross első albumának címadó dala. Ezzel a lemezzel nyitotta meg a platinalemezek hosszú sorát 1981-ben. Igaz ezek között volt már egy Best Of... válogatás is 1989-ben. A stílust kedvelőknek mindenesetre ez a lemez is kötelező darab, hiszen rajta van minden nagy siker, igaz volt miből válogatni. Mostanában gyakorta játsszák az aktuális slágert is erről a lemezről, a Power Of Love remix-ét, ill. a vadonatúj számot a The Thrill I`m In címűt.



LIVING COLOUR – PRIDE MC\CD

Bár a címből nem látszik, ez is egy Best Of... válogatás. 1995 januárjában feloszlott az együttes, amely 1985-ben alakult és első lemezét 1988-ban adta ki Vivid néven. Ez a lemez hatalmas sikert aratott és díjak özönét zúdította a bandára. Ezekből kiemelném a Best Hard Rock Performance címen kiosztott Grammy-díjat, valamint azt, hogy a Rolling Stone olvasói őket választották meg az év legjobb új zenekarának. 1990-es albumuk a Time`s Up még jobban sikerült. Ismét Grammy-díj, a Rolling Stone-nál Vernon Reid a legjobb gitáros, Will Calhoun a legjobb dobos és persze a Living Colour a legjobb zenekar. Egyszóval nem akármilyen lemezt raktak össze az Epic-nél, ráadásul vannak rajta korábban ki nem adott stúdiófelvételek is...



BRUCE SPRINGSTEEN – THE GHOST OF TOM JOAD MC\CD

Remélhetőleg senkinek sem kell már bemutatni Bruce Springsteen-t, így ezt ki is hagynám. Ez a lemez kivételesen nem egy Best Of válogatás, hanem egy új szólóalbum, amely nagyszerűre sikeredett. Azok, akik Springsteennek és zenekarának elsöprő lendületű számait várják, csalódniuk kell. Ez a lemez lassú, néhol már-már lírai dalok gyűjteménye, amelyekben fontos odafigyelnünk a szövegekre is. Talán nem is kellene többet mondanom róla, hiszen ennyiből is kitűnhet, hogy ezt a lemezt meg kell hallgatni akár többször is, ahhoz, hogy eldönthető legyen, tetszik-e. Ezt mindenkinek ajánlanám, függetlenül attól, hogy addig milyen – esetleg lesújtó – véleménye volt eddig a Boss munkásságáról.

STILLA

SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK

A 95/3-AS GURU-BAN ÍRTUNK BRUCE SPRINGSTEEN BEST OF ALBUMÁRÓL. E HAVI KÉRDÉSÜNK PEDIG CSAK ANNYI. HOGY AZON A BIZONYOS LEMEZEN MOSOLYOG-E BRUCE?

A HELYES MEGFEJTÉST BEKÜLDŐK KÖZÖTT 10 DB CD-T SORSOL KI A SONY MUSIC.

CÍMÜNK: GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765 • BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ: ÁPRILIS 10

A BEMUTATOTT CD-KET ÉS MÁS SONY MUSIC ÚJDONSÁGOKAT IS MEGTALÁLSZ A JOBB HANGLEMEZBOLTOKBAN.

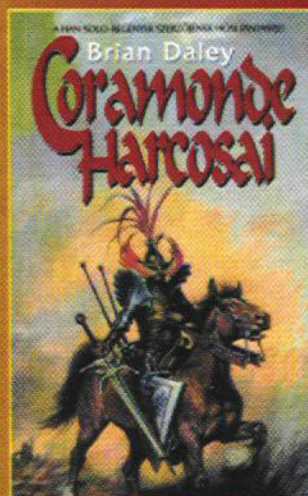
Külvilág

Indiana Jones és az Égi kalózok



Indy, mint mindig most is szinte a lehetetlent próbálja megvalósítani, amikor szembeszáll a Londont fenyegető égi veszedelemmel. A tipikus, fordulatokban és akciókban gazdag könyvben kiderül, hogy miként jutott egy tibeti törzs fantasztikus képességek birtokába, és miként szeretné ezt felhasználni a világuralom eléréséhez. A birodalmat fosztogatók persze elnyerik méltó büntetésüket és minden a helyére kerül, de míg ezt Indy eléri, addig bizony nagyon sok problémája adódik.

Coremonde harcosai



Coremonde tartományban, a harcosok és varázslók távoli földjén megfosztanak trónjától egy fiatal herceget. A cselekmények ezekután annyira felgyorsulnak, hogy az olvasó nagyon hamar egy fantasy történetben találhatja magát, melyben véres küzdelmet folytatnak megszámlálhatatlan nemzet és fajta egyedei. A küzdelembe beszállnak a páncélszörnyek is, melyeket a téren és időn keresztül idéztek meg. Mint kiderül Amon, a misztikus tudományok beavatottja áll a háttérben, azonban ez korántsem könnyíti meg az ifjú herceg dolgát a trónja visszaszerzésében.

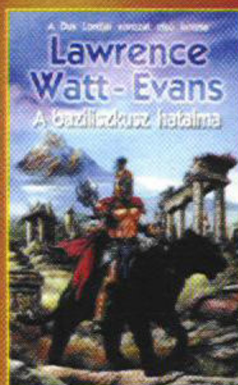
Camelot 2020



A legenda szerint Arthur, a britek királya visszatér majd Avalon szigetéről, hogy megsegítse népét a végveszély óráján. Mikor az óra elérkezik, Angliában különös, idegen lények bukkannak fel, hogy beteljesítsék az emberiség rossz szellemének bosszúját. Glastonburyben megrázkódik a föld, megnyílik egy szarkofág - és újra kezdődik a küzdelem, mely több mint másfélezer éve, a Lyoneesse-i csatamezőn szakadt félbe... Az érdekes alkotásban néha nem tudjuk eldönteni, hogy fantasy, vagy Sci-fi művet óhajtott a szerző leírni. Mindenesetre nagyon érdekes a könyv, hiszen hőseink egy teljesen idegen korba csöppennek bele.

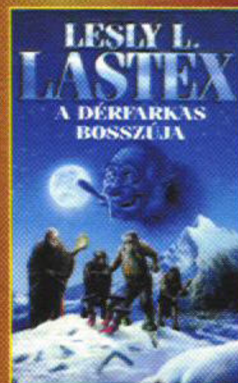
A baziliszkusz hatalma

Eramma földjére, az omladozó falú Skelleth városába különös látogató érkezik az északi pusztaságból. Úr és harcos ő, aki faja jövendőmondóinak tanácsára kel útra, hogy megkeresse az Elfeledett Királyt - s hogy szolgálatába szegődve ne játékszere, hanem eszköze legyen a sorsnak. Az ízig-vérig fantasztikumokat kedvelők nem fognak csalódni a könyvben, hiszen mindenfajta misztikum és persze a fantázia szülte lények népesítik be az oldalakat. A könyv, mely a Dus Lordjai sorozat első tagja, kellemes időtöltést ígér mindenkinek.



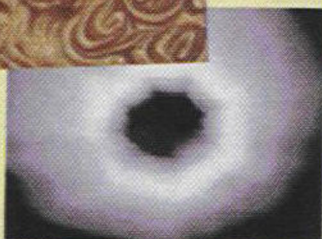
A dérfarkas bosszúja

Ugye mindenki hallott már a dérfarkasról? Nos, ha nem, akkor könnyűszerrel szerezhetünk ismereteket ebből az igencsak könnyed műfajban íródott remekműből. A tipikus Leslie L. Lawrence stílusban íródott könyv a Magas-Tátra környékére kalauzolja el a misztikumra, akcióra és persze rengeteg nevetésre éhes olvasót a mű.



DEMOLOGIA





Galerie / Stellar
Code: Nose
Gfx: Frankie
Msx: Dune

Hamisíthatatlan technikai demoval állunk szemben a finnek jóvoltából. Habár csak sokadik helyezett lett a Party V-ön, mégis említést érdemel színvonala révén. A mostanában oly divatossá vált Rings effekt (textúrás körgyűrűk egymásban történő rotálása) mellett a szintén jelenleg gyakran alkalmazott Texture Mapped Phong Bump technika (felületi tükröződéssel bíró inconvex object) került terítékre. A meglepetést azonban mégis az a két vadonatúj algoritmus okozta, amelynek alapjait a hagyományos fractal landscape képezi. Az első a Morphing Bump Mapped Landscape nevet kapta. Mint azt a neve is mutatja, ez egy metamorfózisos landscape. A táj felülete állandóan változik, modellezve ezáltal a természeti erők évmilliók alatt véghezvitt felületformáló hatását. A másik rutin a Gourauding Texture Mapped Landscape nevet viseli. Ez utóbbit azt hiszem nem túl nehéz elképzelni, hiszen külön-külön már találkozhattunk összetevőivel régebbi produkciókban.

Cyberlogik / Alcatraz & TRSI
Code: Quedex
Gfx: Lazur
Msx: Archangel

Az összesítésben 7. helyen végzett demo nem is igazán pályázott magasabb babérokra, hiszen célja elsősorban az Alcatraz Entertainment Software, és a TRSI & TRSI Recordz termékeinek reklámozása volt. 3 CD megjelenéséről kaphattunk benne információt, amely egyébként már a Party-n is kapható volt. Ezek a következők: The Album / CNCD, Cyberlogik / TRSI, illetőleg a Cyberlogik 2 / TRSI. Azt is megtudhatjuk, hogy software oldalon is több project áll fejlesztés alatt a két társulat műhelyében. Nevezetesen 3 játékról van szó, amelyek közül az első a Cedric nevet viseli, amelyről egyelőre minden információ zárolva van. A másik kettő pedig egy DOOM típusú game, illetve egy HI-END VOXEL nevű autóverseny szimulátor. Ismerve a két csapat múltját, valószínűleg nem a shareware kategóriában fognak indulni ezen termékekkel.







Még egy nagy meglepetést tartogattak a fiúk a show végére. A TRSI, és a Crusaders "Synfonietta Electronica" fedőnevű musicdisk készítéséhez fogott hozzá az év elején. Nem titkolom, hogy jómagam leginkább erre fenem a fogamat, hiszen hatalmas meglepetés, hogy a Crusaders ennyi év távlatából újra visszatér. Reméljük a TRSI-vel karöltve megint robbantanak.







Slow Motion / Focus Design
Code: Kollaps
Gfx: Tactica
Msx: Rop

Ha valakiben felmerül a kérdés, hogy hol is hallotta már a Focus nevet, akkor csak annyit mondok: C64. A második demojuk ez a guyoknak Amigán, és nagyon látszik rajta, hogy még csak ízlelgeti a 68xxx utasításkészletét. Így aztán nagyon jól tették, hogy egyelőre nem arra törekedtek, hogy a jelenleg futó bonyolult kódokat több ezer frame alatt pakolják ki a képernyőre. elsősorban tehát a dizájn-ra építettek, bebizonyítva ezzel azt, hogy nem csak a technikai dolgokkal teletűzdelt demo lehet

Free Your Mind / Scoopex
(Code: Ninja • Gfx: Made • Msx: Daddy F)

A francia legál divízió terméke egészen különleges vektorjelenettel nyit. Az abszolút inconvex *(konkáv – JOCO)* objectumból leginkább óriási csigacsápokhoz hasonlító nyúlványok ágaznak ki, amelyeknek végén a szemek ülnek meg. Ezt követően egy vektorlapkából kitüremkedő fejnek ad otthont a szintén 40k terjedelmű programocska. Azt hiszem hozzá sem kell tennem, hogy mindezen rutinok természetesen a textúrázás vendégszeretetét élvezik.



coool. Igazából két, szépen kivitelezett vektorjelenet az, amely említést érdemel. Az egyik egy futballpályán ját-



szódik, ahol tanúi lehetünk annak, amint az egyik kapus éppen bevédi a glenzvektor labdát. A másik kellemes történés egy három tagú együttest jelenít meg, ahol az egyes figurák mozgása hűen követi a demo alatt szóló zene éppen aktuális részét. Közben persze vadul pásztáz a kamera, és ez alkalmat nyújt egyúttal arra is, hogy nagyon érdekes távol-



ság-transzformációk tömkelegét figyeljük



meg. Remélhetőleg lesz még pár meglepetésük számunkra a jövőben is.

Mindprobe / The Black Lotus
Code: Rubberduck
Gfx: Rodney
Msx: Azazel

A TBL szinte a semmiből tűnt elő. Ennek ellenére már a legelső "fogásaik" is sikert arattak a demóra éhes scene tagoknál. A Party V-re is egy ínyencséggel kedveskedtek, amelyre szintén pozitív volt a reakció, habár ez a kiforrott munkától még igen távol van. Olyan effekteknek köszönhették a közkedveltségüket, mint például egy az örvényből felbukkanó, majd az örvényben végbemenő reakciók hatására torzuló fej. Az Andromeda által megvalósított discogömböt sikerült elhelyezniük egy textúra box belsejében, ezáltal a doboz oldalain, és a sarkain egyaránt szemlélhetjük a pásztázó fény nyalábjait. A számomra legkedvesebb jelenet mégis a vektorcsendéletük volt. Ebben egy fatányérra gouraud vektoros alma, körte és banán rotált rá. A befejező szakaszban sem menekülhetünk meg a vektorok áldásától. Itt ugyanis a hullámzó vízben játszadozó vektordelphinek nyújtanak hosszú távú élményeket.

Creep / Artwork
Code: Azure
Gfx: Fiver
Msx: SMT

Intrókról nemigen szoktam írni, de azt hiszem, hogy a Party V dobogós 40k kategóriásaival kivételt tehetek. A Polka Brothers is hozzájárult némileg a Creep elkészítéséhez, amely végül is a winner intró lett Fredericia-ban. Szinte elképzelhetetlen, hogy tudták belezsúfolni 40 kilobyte-ba azokat a fullscreen, többszörösen megcsavart gouraud objecteket, amelyek közül némelyik még a blur algoritmust



is magára húzza. Csodaszépen néz ki az a leginkább gumiköpenyhez hasonlító textúra vektor is, amely szintén sikeresen betanult a csavarodás fortélyaiba. Na most mondja valaki, hogy letárolt a dolog.

Headcase / Axis
Code: Stelios
Gfx: Lowlife
Msx: Hollywood

Az ezüst érem a múlt évben az Axis-é lett, akik nem potyára kapták meg a második helyezettnek járó díjat. A több száz poligonból álló vektordonut-ok válfajait magában foglaló proggy a végére tartogatja a meglepetést. Belülről szemlélhetjük a külvilágot egy szintén eszméletlen sok háromszög poligonból álló, egyik tengelye mentén megcsavart gömbből. Hát, ez sem volt piskóta.

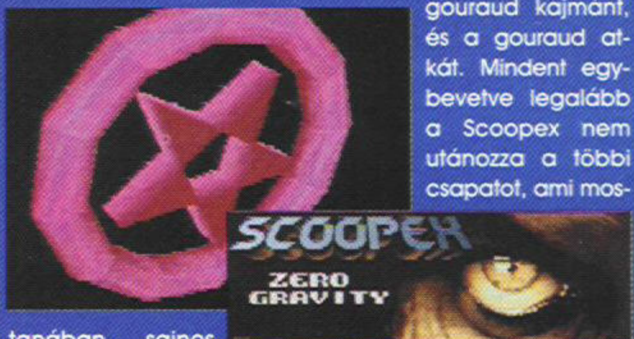


Rainbow / Chromance

Zero Gravity / Scoopex

(Code: Antibyte • Gfx: Uno • Msx: Deck)

Úgy látszik, hogy a vektorok örök életűek. Ezzel persze együtt jár az is, hogy egyre idiótább dolgokat vektorizálnak. A ZG-ben példának okáért gouraud vektorkacsát, és vektortüskéket láthatunk. Már alig várom a gouraud kajmánt, és a gouraud atkát. Mindent egybevetve legalább a Scoopex nem utánozza a többi csapatot, ami mostanában sajnos igen divatos foglalatosságnak számít. A készítők neveit mustrálgatva észrevehetjük, hogy a legendás Uno hosszú idő után újra visszatért, és rögvest oroszlánrészt is vállalt a grafikai megvalósításban. Reméljük ez a visszatérés nem csak erre az egy munkára fog korlátozódni.



TOPLISTA

TOP 10

- Galaga Deluxe
- Breathless
- Dune II
- Newmac IV
- Timekeepers
- Worms
- Sim City 2000
- Dungeon Master 2
- Alien Fish Finger
- Gloom Deluxe



Sakman's "ALL TIME" FILM TOP 10

- Ponyvaregény
- A rettenthetetlen
- Bérgyilkosok
- Jumanji
- Ace ventura 2
- Desperado
- Don Juan de Marco
- Dumb és Dumber
- Die Hard 3 – Az élet ...
- Indul a bakterház

Mr T.'s TOP 10

- Test Drive 2
- Vroom
- Lombard Rally
- Operation Stealth
- Indy 3
- Dune II
- Hero Quest
- Kick Off
- Neuromancer
- Platoon



LEMEZ MELLÉKLET



Zeewolf 2 demo
A remek játék demoja

Fast Exec v1.1
Exec.library áthelyező 030-as kártyás A1200-esekhez

MakeDT
Datatype generáló AREXX csomag

ScreenClock v1.81
Sok opcióval és konfigurálási lehetőséggel rendelkező óraprogram

Worms extra pályák
2 pálya a nagyszerű játékhoz

Artwork-Dawn
4k intro a jobbak közül

Super Obliteration
Darabolós játék, csak profiknak

Vinfo
Az operációs rendszer Info parancsa helyett használható

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is:
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

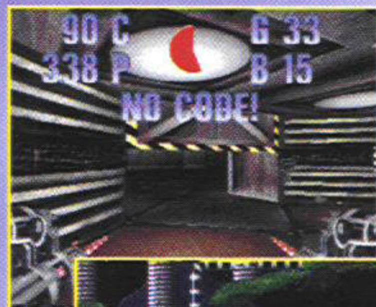
(A horribilis utánvételi költséget miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább Belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

Interaktív kívánságlista

Válogassatok a programok közül és a megrendelőlapon küldjétek el hozzánk. Minden hónapban frissítjük a listát, egyrészt kivesszük az elavult programokat és persze a már leközölteket. A Ti kívánságaitok (persze ha nem csak egy ember kéri) szintén felkerülnek a listára. Várjuk tehát a szavazatokat és ne feledjétek, hogy minden hónapban egy ajándékot sorsolunk ki a beküldők között.

Februári ajándékunk:
10 db régebbi GURU

001	Pole Position	F1 autoverseny
002	Citadel	DOOM klón
003	Leading Lap	F1 autoverseny
004	Hattrick	foci manager
005	Biiing!	kalandjáték
006	Tiny Troops	stratégia/akció
007	Behind the Iron G.	kalandjáték DOOM szerű környezetben
008	Der Reeder	manager program
009	Primal Rage	ősállatos verekedős
010	Virtual Karting	gokart verseny
011	Whales Voyage II	kalandjáték
012	Theme Park	stratégia
013	Amazon Queen	kaland
015	F1 Champ. Ed.	F1 autoverseny
016	Flamingo Tours	manager program
017	Rise of the R (CD32)	verekedős
019	Subversion	tengealattjáró strat.
020	Hillsea Lido	tengerpart manager program
022	Pinball Prelude	pinball
023	Base Jumpers	fun autoverseny
024	Death Mask	DOOM klón
025	Hollywood Pict.	manager
026	In the Dead of N.	kalandjáték
027	Star Crusader	űr lövöldözős
028	Fields of Battle	háborús stratégia
029	Super Tennis Champ.	tennisz
030	Moonday Night Footb.	foci manager
033	Bravo, Romeo, Delta	stratégia
034	Legions of Dawn	RPG
035	Boxing master	box
036	Silly Putt	mászkálós
038	Angst	kaland
039	Coala	helikopter szim
040	Thomas the Pinball	pinball
041	Speedway	autos
042	Lost Eden (CD32)	kaland
043	TFX (AGA-CD32)	szimulátor
044	Breach 3	stratégia
045	Zeppelin	stratégia
046	Settlers sorozat	stratégia
047	Sim City 2000	stratégia
048	Limbo of the Lost	kaland
049	Akira	mászkálós
050	Ruffian	platform
051	Cedric	platform
052	Alien Fish Finger	lövöldözős
053	Xtreme Racing	autós
054	Speris Legacy	kaland
055	Frontier	ürhajós stratégia













Ne fedjétek, ha szeretnétek, akkor TI szerkeszthetitek az újságot!